POR SÓLO 3,95€

TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

Micromanía

SÓLO PARA ADICTOS AL PC

PORTUGAL 3,95€

EL ESPECTACULAR REGRESO DE UN MITO

PRINCE OF PERSIA

Aventuras en las mil y una noches

¡¡YA HA LLEGADO!!

FIFA 2004

La licencia se renueva

VERSIÓN FINAL

MAX PAYNE 2

Toda una película de acción

ASÍ SERÁ LA NUEVA TIERRA MEDIA

WAR OF THE RING

La estrategia llega al mundo de Tolkien

188 páginas con todos los juegos del momento THE WESTERNER, EMPIRES, TOTAL CLUB MANAGER, URU, HIDDEN & DANGEROUS 2, ENCLAVE y muchos más...

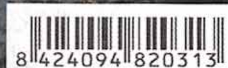
ESTE MES 10 DEMOS

2 Cds ¡¡exclusivos!! con las mejores demos jugables para Pc

SOLUCIONES COMPLETAS

CALL OF DUTY Y HALO

Todos los pasos para llegar al final





8 424094 820313 00106

AÑO XIX Número 106

HOBBY PRESS

Año 238 a.C. Cartago emprende la conquista de la península ibérica como primer paso para recuperar su
en la llave del Mediterráneo, un inmenso campo de batalla en el que brillan el genio de Aníbal,



Estrategia en tiempo real orientada a la conquista militar, elementos de rol que juegan un papel fundamental en el combate y una línea argumental basada en batallas y hechos históricos. Éste es el concepto RTC. Imperivm II te invita a descubrirlo.

Basado en hech

IMPER

La Conqvista

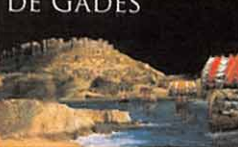
264 a.C
Invasion de Sicilia



Roma desembarca en Mesina y desafía a Cartago por el dominio del Mediterráneo.

238 a.C
Conqvista de Gades



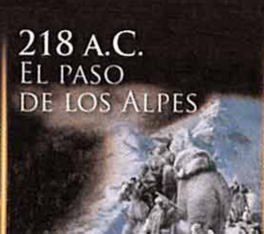


Para restaurar su poder tras la derrota en la I guerra púnica, Cartago dirige su mirada hacia las riquezas de Hispania.

219 a.C.
Asedio de Sagvnto

Tras las victorias de Salamanca y Ávila, Aníbal pone sitio a Sagunto. La toma de esta plaza, aliada de Roma, desencadena la II guerra púnica.

218 a.C.
El paso de los Alpes



50.000 hombres, 9.000 jinetes y 37 elefantes... Aníbal dirige sus pasos hacia el corazón de Roma. Mientras tanto, las legiones atacan su retaguardia desembarcando en Hispania.

216 a.C.
Cannas: a las pvertas de Roma

El genio militar de Aníbal inflige a la maquinaria romana la mayor de las derrotas. Sin embargo, su indecisión a la hora de tomar la ciudad cambia el rumbo de la guerra y quizás de la Historia.

209 a.C.
Rendicion de Cartago Nova

En Hispania las victorias de las legiones frente a cartagineses e iberos se suceden y, tras una épica batalla, Roma rinde la capital cartaginesa en la península ibérica.

12+

www.pegi.info

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Directora de Arte
Paola Procell

Redacción
Santiago Tejedor (R. Jefe), Jorge Portillo

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta E. Bellón, J. Martínez, R. Lorente, A. Trejo, M.J. Cañete, Marimar G., J. Moreno, J. de la Fuente, N. Vico, C. Vidal, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos
Paola Procell

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 806 015 555
Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P.
7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 -
Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

2/2004

Printed in Spain





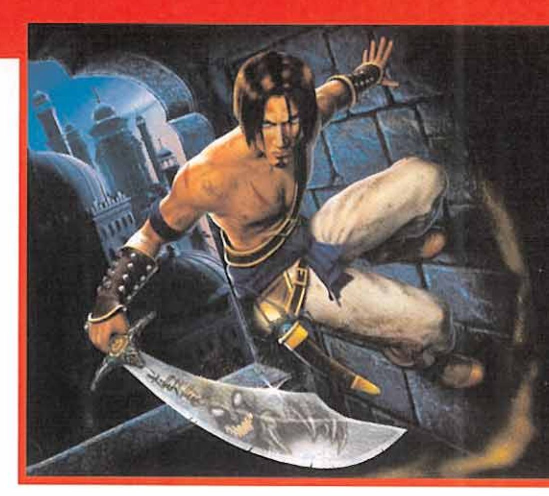


HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER

Editorial
HOY POR HOY



Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es



La Teoría del Caos

Los tiempos de producción y desarrollo de un videojuego forman, en sí mismos, una especie de extraño universo paralelo al mundo real. Y es algo que siempre me ha fascinado. Parece que la Ley de Murphy encuentra su acomodo más perfecto en este mundillo, y que ni la más profesional y perfecta planificación de la producción de un juego se libra de contratiempos y reveses inesperados. ¿Consecuencia?: retrasos.

A veces, estos retrasos son lógicos, y hasta esperados, pese a que las posturas oficiales siempre aseguren que no estaban previstos. Ahora bien, cuando un estudio apuesta por la teoría contraria, esto es, no abrir la boca hasta que el juego, supuestamente, está casi acabado, y tras el anuncio oficial del lanzamiento todo se viene abajo, ¿qué puede haber ocurrido? A Valve, en concreto, parece que les ha mirado un tuerto. Alguien habló del 30 de septiembre como fecha oficial de «Half-Life 2». Luego, se retrasó a Noviembre. Ahora, dicen que un hacker les ha robado el código fuente. El juego no aparecerá hasta primavera de 2004, pero nadie sabe si es por ese motivo. Y, mientras tanto, tú y yo no entendemos nada, y los jugadores de medio mundo empiezan a llamar de todo a Valve por los retrasos.Algo muy comprensible, porque ninguno estamos seguros en realidad de qué está ocurriendo, y lo primero que se nos pasa por la cabeza es que el juego no estaba acabado y se les ha ido de las manos. No sé cuál es la razón del retraso, pero sea como sea, la decepción es clara. Aunque no es menos cierto que, con retraso o sin él, como tú probablemente, me acabaré comprando «Half-Life 2».

“Ni la más perfecta planificación se libra de problemas inesperados”

El hecho es que los retrasos, aunque los odiemos, están ahí. Y actúan como arma de doble filo. Por un lado, elevan mis expectativas sobre los títulos que más espero (es una reacción muy humana), y por otro, me vuelven loco cuando, de repente, se acumulan un montón de estos juegos, de un modo inesperado y en un momento concreto. Este número de Micromanía es el mejor ejemplo. El número de reviews que vas a encontrar es de los más altos de todo el año. Y muchos juegos son auténticos bombazos. Así que, de golpe, ya se plantea la duda: ¿y cuál me compro? Como nosotros estamos en las mismas, te hemos preparado en este número un listado de nuestros favoritos y recomendados. Dime, si quieres, con un email, si crees que hemos acertado, o no.

Sumario

CONTENIDOS

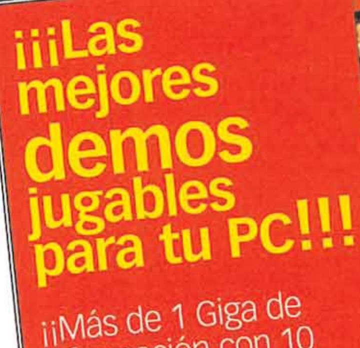
ESTE MES...

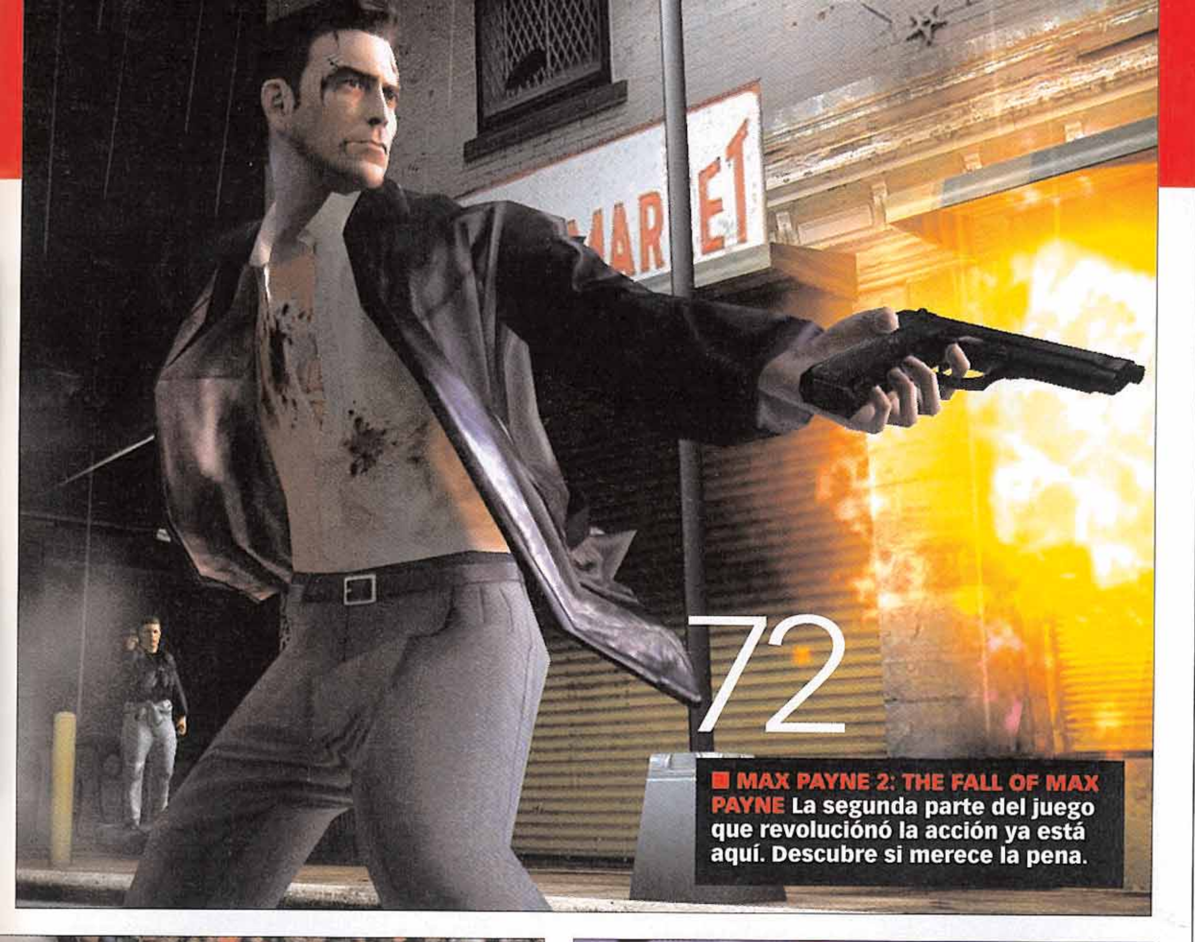


■ **CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA**
Descubre el primer juego de rol de Star Wars.



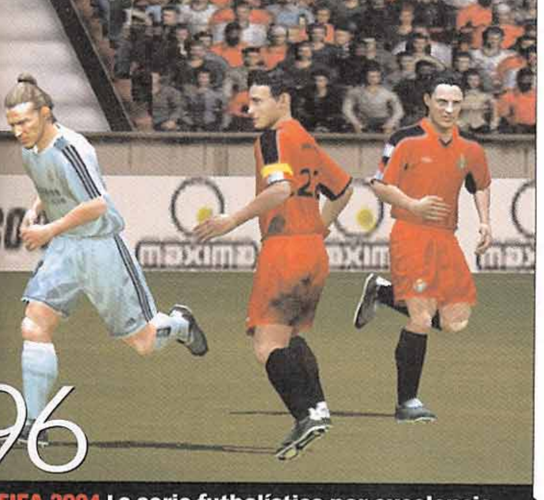
■ **CALL OF DUTY** **Todo lo que necesitas saber para completar este increíble juego de acción.**





72

■ MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE La segunda parte del juego que revolucionó la acción ya está aquí. Descubre si merece la pena.



96

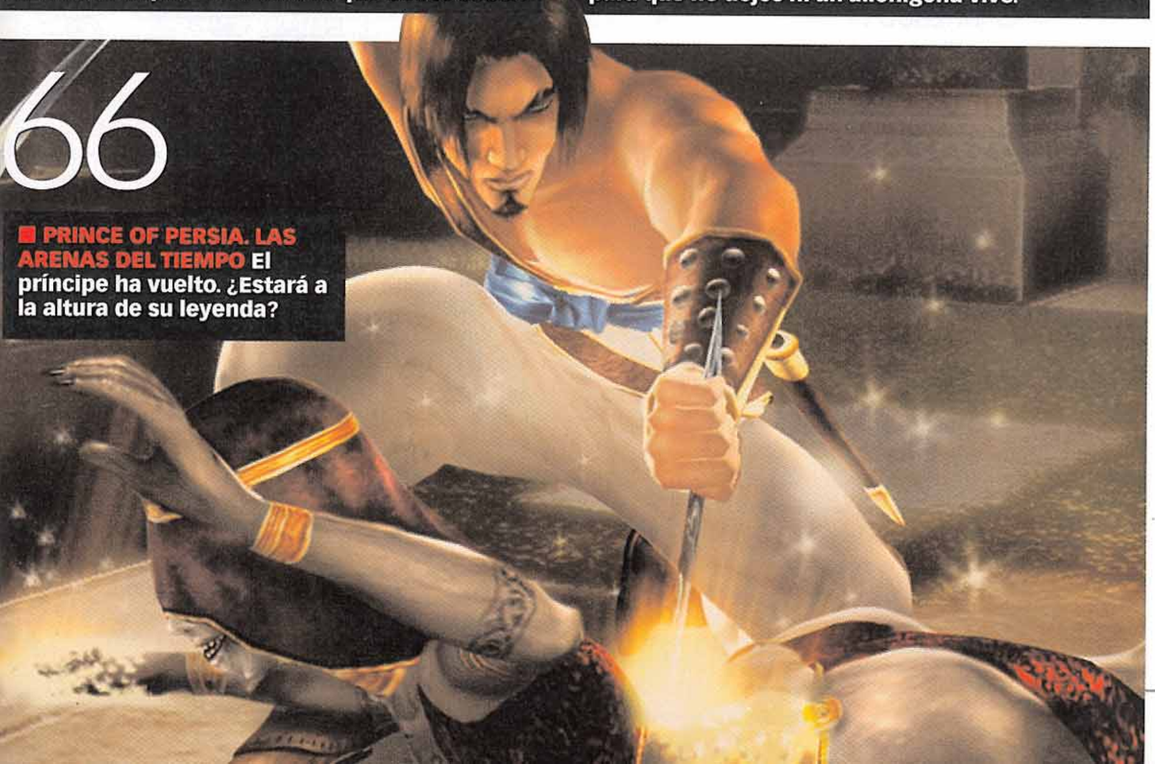


FIFA 2004 La serie futbolística por excelencia a vuelto. Te explicamos todo lo que debes saber.



150

■ HALO Te ofrecemos la solución más completa para que no dejes ni un alienígena vivo.



66

■ PRINCE OF PERSIA. LAS ARENAS DEL TIEMPO El príncipe ha vuelto. ¿Estará a la altura de su leyenda?

Índice por juegos

Desde la redacción



Santiago Tejedor

Realidad alternativa

Los próximos meses estarán marcados por la aparición de una nueva generación de juegos de rol online masivos, los llamados MMORPG, uniéndose así al camino iniciado hace ya 6 años por «Ultima Online». Decenas de miles de personas participan de esta forma de entretenimiento que, año tras año, continúa cautivando a más y más adeptos. La interacción con jugadores de todo el mundo, la posibilidad de mejorar nuestros personajes y disfrutar de épicas batallas en fascinantes mundos, son los principales rasgos de los MMORPG. Y, por fin, tenemos «Galaxies».

■ Todas las especies de Star Wars están fielmente representadas, hasta el punto que la voz de todos los personajes ha sido doblada a su propio "idioma".

Star Wars Galaxies se lanza en España

La Fuerza te inunda

El juego de LucasArts lanzado al mercado americano el pasado 26 de junio sale en España y otros países de Europa de forma oficial el 7 de noviembre, con servidores en el Reino Unido.

▸NUEVOS JUEGOS ▸SOE, LUCASARTS, ACTIVISION ▸ PC ▸ROL ONLINE ▸ NOVIEMBRE

■ No será demasiado extraño encontrarse con alguno de los protagonistas de la saga cinematográfica.



■ Las relaciones sociales en «Galaxies» tienen cabida también como con esta boda virtual.

Star Wars Galaxies» se juega a través de Internet en un universo siempre en movimiento, de modo que aunque dejemos de jugar, siguen aconteciendo cosas y cuando volvamos a conectar habrá habido cambios de diversa índole. En el caso de «Galaxies», el punto de partida es después de la Batalla de Yavin (final del Episodio IV), y tiene como escenarios los planetas más conocidos de la saga cinematográfica: Tatooine, Endor, Naboo Corellia o Dantooine, por citar algunos. Como razas podremos elegir entre las principales: Humano, Wookie, Zabrak, Twi'lek, Bothan, Rodian, Trandoshan y Mon Calamari. Y como profesiones, 6 denominadas básicas (Artisan, Marksman, Brawler, Scout, Entertainer y Medic) y 27 avanzadas, basadas en alcanzar ciertos objetivos en las anteriores, y que van desde Cazarrecompensas hasta Ingeniero de droides, pasando por Contrabandista, Músico, Teras Kasi o incluso Jedi, habilidad reservada para unos pocos afortunados. Por lo demás, comentar que el juego posee una interfaz gráfica 3D impecable que sacará el máximo partido de nuestra configuración, y la recreación del universo Star Wars está muy conseguida, en gráficos y sonido, así como en el desarrollo del juego.



Piensa como un gusano. Pelea como un gusano.



















■ El juego tiene un estilo que nos recuerda a la serie «Screamer», aunque incorpora una mayor calidad gráfica.

«FX Racing» llega a toda velocidad
Vértigo en la pista

▸N. JUEGOS ▸MILESTONE▸PC, XBOX, PS2, NGC ▸VELOCIDAD ▸PRIMAVERA 2004

Expertos en juegos de coches, y responsables entre otros títulos de la serie «Screamer», en Milestone preparan un nuevo juego que hará las delicias de los amantes de la velocidad. A través de los tres escenarios en los que tendrá lugar la competición, Egipto, Transilvania y Tokio, podremos realizar todo tipo de piruetas sobre cuatro ruedas, sobre dos si logramos levantar las otras del suelo, como saltos o lopings. A medida que realicemos estos movimientos, iremos recibiendo armas con las que echar de la pista a nuestros rivales. Y todo ello, con los 30 vehículos que contiene el juego, cada uno con hasta 6 colores diferentes. Como complemento, cabe reseñar que se incluirá un modo multijugador online con hasta tres adversarios contra los que competir.


■ Engañar a senadores con escándalos es una opción del juego.

Estrategia clásica con «Pax Romana»
Veni, vidi, vici

▸NUEVOS JUEGOS
▸DREAMCATCHER ▸PC
▸ESTRATEGIA
▸NOVIEMBRE 2003

Diseñado por los desarrolladores de «Europa Universalis», encontramos un juego en el que la estrategia está presente en dos vías diferentes. Por un lado, la estrategia militar, a la hora de organizar nuestras tropas y ganar batallas. Y por otro, la habilidad política para mover los hilos necesarios en el Senado de Roma, comprando políticos o llegando a acuerdos para conseguir el poder. El juego nos ofrece un extenso mapa de Europa con más de 500 regiones, 40 unidades de combate y 150 sucesos históricos a revivir.
De nuestra habilidad con las armas o con la pluma depende que nos hagamos con el control de Roma.

Acción a raudales en el salvaje oeste
¡Bienvenido al Far West!


■ En un típico saloon del oeste se desarrollan espectaculares duelos.

▸NUEVOS JUEGOS ▸IRIDON ▸PC
▸ACCIÓN ▸NAVIDADES 2003

Con escenas en primera y tercera persona, nos llega «Wanted Guns», ambientado en México y el oeste americano en 1862. En él tomaremos el papel del reverendo Devlin, antiguo líder de una banda de ladrones. A través de diferentes escenarios haremos uso de diversas armas para acabar con los enemigos. Y todo ello ambientado con el sabor clásico de las populares películas de los años 50 y 60.

Última hora

EL FILÓN de "El Señor de los Anillos" no para. EA acaba de anunciar la creación de «Battle for the Middle Earth» para PC, un juego de estrategia en tiempo real al estilo «Command & Conquer», que recreará las batallas más famosas de la obra de Tolkien.

VALVE FUE OBJETO, el pasado mes de septiembre, del robo de parte del código fuente de «Half-Life 2», que rápidamente circuló por las redes P2P. Se rumorea que una beta del juego también puede encontrarse entre el material sustraído.

PARA PROMOCIONAR el lanzamiento de «Hidden & Dangerous II», en Gathering han puesto a disposición de los usuarios el primer juego



de la serie en su versión Deluxe, totalmente gratis, descargable desde la página de Internet de la compañía.

PETER GABRIEL, uno de los músicos más famosos del mundo, pone música al tercer juego de la serie «Myst» para PC, el reciente «Uru: Ages Beyond Myst». Su inconfundible estilo esta presente con la canción "Burn You Up, Burn You Down".

LAS ELÉCTRICAS Endesa, Unión Fenosa e Iberdrola han obtenido autorización para ofrecer servicios de conexión a Internet y telefonía de alta velocidad, de 2 a 10 MB/seg., a través de sus redes, con la tecnología llamada "Power Line Comunication" que se pondrá en marcha inminentemente.

AMD presenta un nuevo procesador
64 bit de puro poder

▸HARDWARE ▸AMD ▸PC ▸CPU ▸YA DISPONIBLE

AMD ha presentado el nuevo Athlon 64 FX, un procesador de última generación que hará las delicias de los jugadores más exigentes. Es la primera CPU de 64 bit que funciona con WinXP y que permite ejecutar, además de aplicaciones de 64 bit, los hasta ahora habituales programas de 32 bit sin incompatibilidad. Epic Games presentó a finales de septiembre la versión 64 bit de «Unreal Tournamet 2004» y lo cierto es que el futuro de los juegos se presenta maravilloso.



■ La nueva CPU de AMD promete revolucionar el mundo de los juegos.

Breves

SONY PRESENTÓ en Japón su nueva consola. Con el corazón de PS2, incorpora un disco duro de 160 o 250 Gigas (en función del modelo) y un grabador de DVD, además de un sintonizador de televisión.

MICRONET está dando los últimos retoques al juego de PC «Stygma», continuación de su juego «Skyzo», y que se presenta en la presente edición del SIMO en Madrid, y seguirá un desarrollo en la línea de su antecesor.

VIVENDI UNIVERSAL se ha fusionado con General Electric. Sin embargo, el futuro de la división de juegos es incierto, pues GE desea venderla. EA y Take 2 son los mejor colocados para comprarla.

UBI desarrolla con 1C Maddox Games dos nuevos simuladores. Una expansión para «Forgotten Battles» y un juego sobre la Batalla de Inglaterra.



El motor gráfico es una evolución del empleado en el juego para PS2 «Baldur's Gate Dark Alliance», y ahora se usa en «Champions of Norrath».

El regreso de la saga «The Bard's Tale»

El Rol en su estado puro

▸NUEVOS JUEGOS ▸INXILE ENT ▸PC, PS2 ▸ROL ▸ NAVIDADES 2004

Una de las sagas de rol de ordenador más famosas es «The Bard's Tale», y su creador, Brian Fargo, ha querido darle un aire nuevo y fresco al proyecto. Tras varios años de preproducción y un guión de 700 páginas, el juego ya está siendo desarrollado y ofrecerá además de unos impresionantes gráficos (como se suele esperar), un desarrollo de la historia único que comienza en Skara Brae, aderezado con toques espectaculares como una graciosa canción sobre la cerveza que se escuchará en las tabernas o el hecho de haber dotado de diferentes acentos (inglés, galés y escocés) a los personajes para mantener el ambiente original de la saga. La aventura dispondrá de múltiples caminos para recorrer, de forma que sea imposible ver todo lo que el juego ofrece. Cada decisión implicará acontecimientos que ya no sucederán y por tanto, será preciso jugarlo varias veces.



En determinadas situaciones de adversidad manifiesta, no es de cobardes huir para evitar la muerte.

Nuevo juego de Snooker

De lo más real

▸NUEVOS JUEGOS ▸BINARY ZOO ▸PC ▸DEPORTIVO ▸FECHA POR DETERMINAR



Los aficionados al billar ya tienen un nuevo "juguetito".

Bajo el sencillo título de «Snooker» se esconde un bonito simulador de esta curiosa y atractiva variante del billar, consistente a grandes rasgos en introducir de forma alternativa bolas rojas y de otro color. El juego de PC que está en desarrollo se podrá jugar por dos personas en el mismo ordenador o bien a través de Internet, así como contará con la posibilidad de crear torneos a medida y diversas opciones de cámara para ver la repetición de los mejores golpes. Además, su creador ha puesto en marcha una iniciativa por la que cualquiera que les mande su fotografía por correo se incluirá entre el público que presenciará cada partida.

Los nuevos chips de ATI iban a incorporar gratis una copia de «Half-Life 2». ¿Qué pasará ahora?

ATI presenta sus nuevos chips gráficos

Simplemente eXTraordinarios

▸HARDWARE /▸ATI ▸PC ▸T. GRÁFICAS ▸NAVIDADES 2003

A primeros del mes de octubre, ATI presentaba en Munich ante la prensa especializada sus dos nuevos chips gráficos de última generación, denominados 9800 XT y 9600 XT. El primero de ellos contará con 256 MB y una interfaz de memoria de 256 bit. Es el procesador más rápido que ahora mismo puede encontrarse en el mercado, y estará disponible en tarjetas de diferentes marcas a un precio recomendado inferior a los 500 dólares. El otro procesador presentado, el 9600 XT, llevará únicamente 128 MB de memoria, pero aún así contará con una potencia envidiable para muchos de sus competidores que se encuentran en un rango de precio superior. No en vano, este modelo se montará en tarjetas con un precio inferior a los 200 dólares. Y además como regalo, los que comprasen tarjetas con uno de estos dos chips recibirían gratis una copia de«Half-Life 2». Ahora, con el retraso que sufre el juego, que ha demostrado la asombrosa capacidad de los procesadores de ATI bajo DirectX 9, nadie sabe qué pasará con este atractivo "bundle".

Cambio de nombre a última hora

Entra en la guerra

▶NUEVOS JUEGOS ▶1C, CODEMASTERS ▶ PC
▶ESTRATEGIA ▶PRIMAVERA 2004



■ Vehículos soviéticos preparándose para entrar en combate en un terreno con baja protección.

La II Guerra Mundial sirve de escenario para el nuevo juego desarrollado en Rusia para Codemasters, que hace sólo unos días ha sufrido un cambio oficial en su título. «Battlefield Command» será, a partir de ahora, «Wartime Command», pero lo que no tiene visos de variar es su calidad. De hecho, se han incluído una serie de notables mejoras sobre la versión presentada en la pasada edición del E3, y según sus creadores puede ser el juego de estrategia que cuente con el mayor realismo en lo que se refiere a armas y vehículos que tomaron parte en la contienda mundial. Ello ha sido posible gracias a una intensa labor de investigación histórica, para permitir que los cerca de 300 vehículos y armas que encontraremos en el juego se comporten como lo hicieron hace más de medio siglo. Se han mejorado también las animaciones de las unidades y el entorno se ha hecho más interactivo.

Innovador ratón de Nyko

Manos refrigeradas

▶HARDWARE ▶NYKO ▶PC ▶RATÓN ▶YA DISPONIBLE



Nyko es un fabricante de dispositivos para consolas y PC que ha ideado un curioso ratón óptico para PC: el Air Flo Mouse. A simple vista parece un ratón normal, y funciona como un ratón normal... si no fuera por los agujeros que tiene en su superficie, por los cuales expulsa aire fresco para que la mano que lo maneja no sude si se usa por períodos prolongados. Algo que suele suceder cuando estamos ante un juego adictivo durante horas. El ratón dispone de diseño ergonómico, dos botones y una rueda, y gracias a su tecnología óptica podemos usarlo sobre cualquier superficie, y ahora, durante el tiempo que deseemos.

Los más esperados

Como todos los años por estas fechas los lanzamientos se suceden a un ritmo frenético, de manera que entre bajas, altas y cambios de fecha nuestra lista ha sufrido una profunda reestructuración. En resumidas cuentas, damos la bienvenida a «Star Wars: Caballeros de la Antigua República», «Vampire: The Masquerade. Bloodlines» y «Splinter Cell: Pandora Tomorrow».

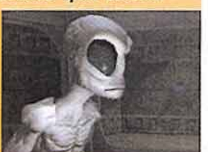
PARRILLA DE SALIDA

Unreal Tournament 2004
▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶DIGITAL EXTREMES/EPIC
Su lanzamiento es inminente, ¿estáis ya preparados para la llegada de la acción multijugador más demoledora?

Star Wars. Caballeros de la Antigua República
▶DICIEMBRE 2003 ▶ROL ▶PC ▶BIOWARE/ACTIVISION
Lo hemos jugado y nos ha encantado. Ya queda muy poco para que aparezca, pero seguro que a los aficionados al buen rol la espera se les hace eterna.

Far Cry
▶FEBRERO 004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶CRYTEK/UBI SOFT
Su tecnología vanguardista, su excepcional ambientación y una Inteligencia Artificial que no es comparable a lo que se estila en la actualidad hacen de este juego un título clave para el año que viene.

Deus Ex 2. Invisible War
▶MARZO 2004 ▶ROL ▶PC, XBOX ▶ION STORM/EIDOS
«Deus Ex 2» es, junto a «Caballeros de la Antigua República», el otro gran título en el que fundamentan sus esperanzas para el futuro cercano los aficionados al género del rol.



CALENTANDO MOTORES

Half-Life 2
▶PRIMAVERA 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶VALVE/SIERRA
Tras los desgraciados acontecimientos de este mes, con el robo de parte del código del juego, «Half-Life 2» ha visto retrasado su lanzamiento casi seis meses.

Medal of Honor: Pacific Assault
▶PRIMAVERA 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶EALA/EA
Esta nueva entrega de «Medal of Honor» parece llamada a alcanzar un éxito incluso mayor que el del juego original.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow
▶PRIMAVERA 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶UBI SOFT MONTREAL/UBI SOFT
La Segunda entrega de las aventuras de Sam Fischer amenaza con ser aun más emocionante que la primera.

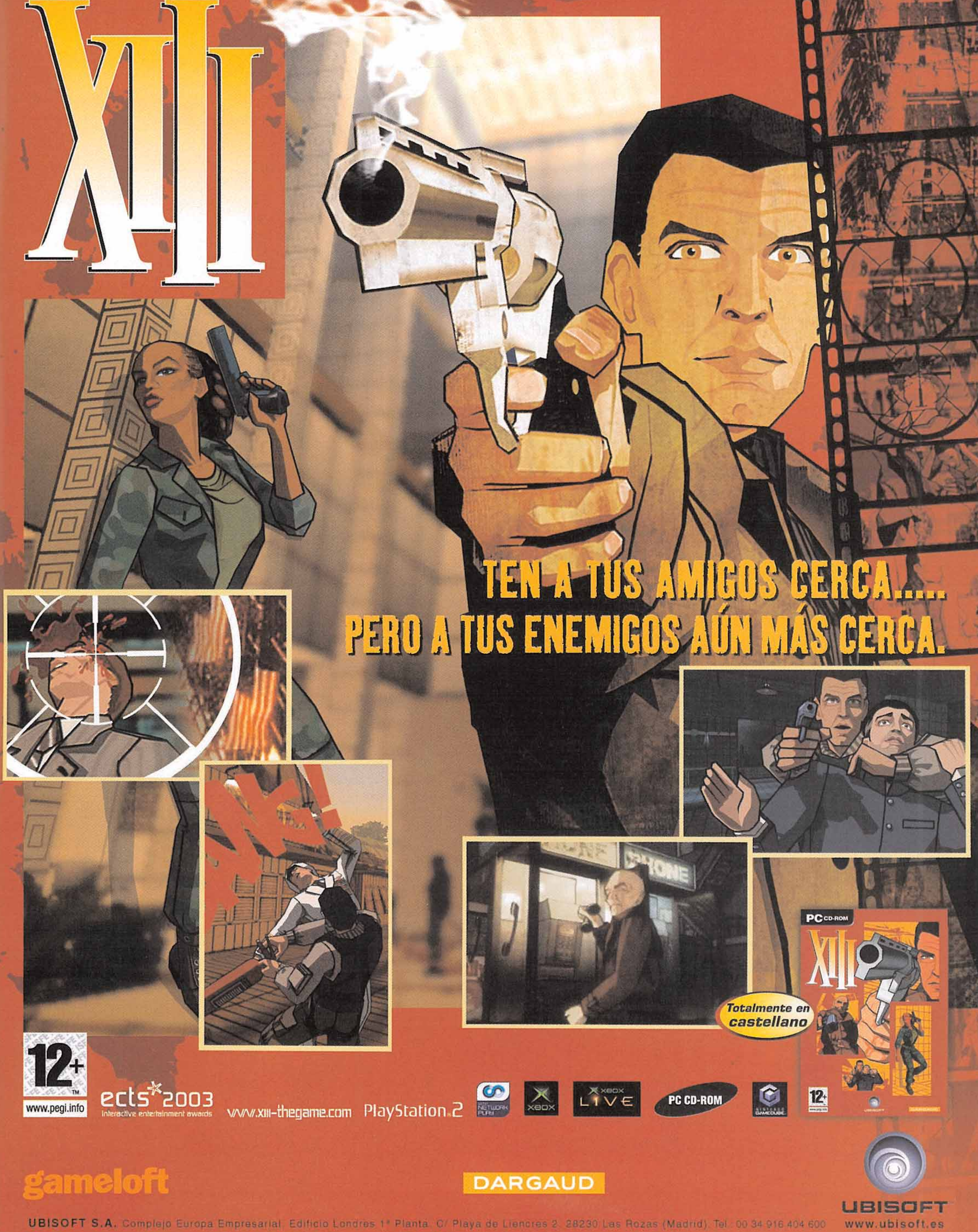
Vampire: The Masquerade. Bloodlines
▶PRIMAVERA 2004 ▶ROL ▶PC ▶TROIKA/ACTIVISION
Por si el reclamo del universo "Vampire: The Masquerade" no fuera suficiente, el motor de «Half-life 2» que usa el juego promete causar auténtico furor.

EN BOXES

Doom 3
▶PRIMAVERA 2004 ▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶Id/ACTIVISION
A medida que se acerca su lanzamiento la información acerca de «Doom 3» se concreta cada vez más. De momento ya sabemos que está prevista su aparición para la primavera, y nos parece genial, como todo lo que tiene que ver con el que probablemente sea el juego más esperado de los últimos años.

Rome: Total War
▶OTOÑO DE 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶THE CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION
Imagina que pudieras liderar miles de legionarios romanos y sus rivales contemporáneos en batallas épicas de la época antigua. Tentador... ¿no?

Black and White 2
▶2004 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD/EA
Su predecesor ha pasado a la historia como el mejor simulador de dios y esta continuación va por el mismo camino.

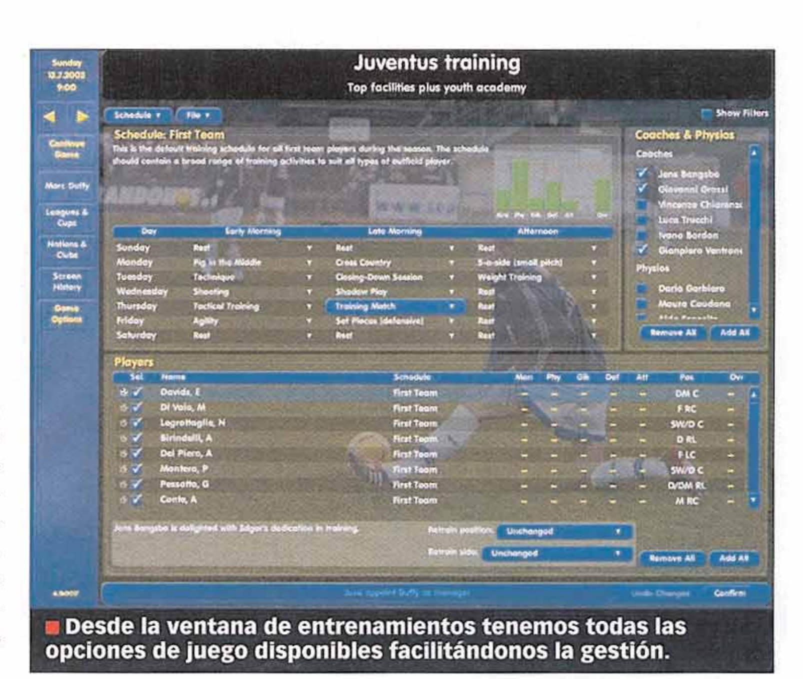

XIII
TEN A TUS AMIGOS CERCA.....
PERO A TUS ENEMIGOS AÚN MÁS CERCA.
PHONE
PC CD-ROM
XIII
Totalmente en castellano
12+
www.pegi.info
ects 2003
interactive entertainment awards
www.xiii-thegame.com
PlayStation 2
XBOX
XBOX LIVE
PC CD-ROM
GAMECUBE
gameloft
DARGAUD
UBISOFT
UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres 1ª Planta. C/ Playa de Liencres 2. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel.: 00 34 916 404 600
www.ubisoft.es

Anunciado Championship Manager 03/04

La liga de los ases

▸NUEVOS JUEGOS ▸S. INTERACTIVE, EIDOS ▸PC ▸DEPORTIVO ▸NOVIEMBRE 2003

El último juego realizado en conjunto por Sports Interactive y Eidos (el año próximo cada compañía sacará uno por separado) de la saga «Championship Manager» está a punto de ver la luz. Con multitud de mejoras respecto a su antecesor, podemos destacar entre ellas la actualización de todos los jugadores y competiciones, un nuevo sistema de entrenamiento más intuitivo, más de 100 divisiones de 43 países con más de 200 000 jugadores reales (se incluyen 4 nuevas ligas con respecto al año pasado), un sistema mejorado de relaciones personales entre jugadores que afecta a la moral y el rendimiento o diversas mejoras en el sistema de lesionados y de recuperaciones.



Desde la ventana de entrenamientos tenemos todas las opciones de juego disponibles facilitándonos la gestión.

Breves

INTEL DESARROLLA una versión especial de su procesador Pentium 4, diseñado específicamente para los jugones del PC. Denominado Extreme Edition, funcionará a 3,2 GHz y saldrá antes de fin de año.

LAS RELACIONES entre dos personas que comparten apartamento sirve de base para un juego de Koch Media llamado «Singles», muy similar en su planteamiento y desarrollo a la serie de «Los Sims».

EL PRESIDENTE de LucasArts, Simon Jeffery, dimitió el pasado 9 de octubre de su cargo por sorpresa, sin dar otra explicación que su deseo de volver a Inglaterra con su familia.

EN NOVIEMBRE Atari pondrá a la venta una edición especial de «Neverwinter Nights» que contendrá el juego, la primera expansión y diversos módulos creados por Bioware, que hasta ahora sólo estaban disponibles a través de Internet.

Novedoso juego de investigación por Internet

Detectives del ciberespacio

▸NUEVOS JUEGOS ▸LEXIS, UBI SOFT ▸PC, MAC ▸AVENTURA ▸OCTUBRE 2003

«In Memoriam» es un juego para ordenador totalmente diferente a los que vemos habitualmente. Inspirado en hechos reales y en películas de gran éxito como "El silencio de los corderos" o "Seven", se trata de un "thriller" capaz de poner los pelos de punta, que combina partes virtuales con otras que se desarrollan en la vida real, dejando a un lado el ordenador. El CD de instalación ha sido creado por un "asesino" en serie que controla el desarrollo del juego en todo momento, debiendo interactuar con él para hallar las pistas que nos lleven a solucionar el misterio de la desaparición de Jack Lorski. Deberemos resolver más de 40 puzzles de diferente estilo. A lo largo de la aventura, visitaremos tanto sitios web reales como otros creados para la ocasión, pero totalmente integrados en Internet. Recibiremos más de 40 emails, que nos irán descubriendo la historia poco a poco. Todo ello amenizado con 45 minutos de vídeo, grabado por actores y el propio "asesino".


Los puzzles virtuales se unen a desafíos reales en «In Memoriam».

Final europea de World Cyber Games

España en lo más alto

▸INDUSTRIA ▸WORLD CYBER GAMES ▸VARIOS ▸VARIOS ▸2003

El pasado 26 de septiembre se celebro el primer campeonato Europeo de "World Cyber Games" en París, y como no podía ser de otra manera, equipos españoles estuvieron allí participando en las diferentes competiciones que se habían organizado, realizando un más que aceptable papel. De las cinco competiciones en las que participaron, lograron, en cuatro de ellas, un injusto quinto puesto, y en la categoría de «Age of Mythology» un estupendo tercer puesto. Y decimos bien lo de injusto, ya que si no se hubieran producido problemas como los ocurridos en la red informática, que alteró por completo la competición, y retrasó la hora de comienzo prevista para las 9:00h de la mañana del sábado 27, hasta las 18:00h de la tarde, no sabemos qué hubiera pasado. Aunque las condiciones eran inmejorables, las instalaciones totalmente increíbles y Samsung puso todo de su parte, no pudo ser, y es que estos fallos sólo se explican por la inexperiencia.

Ascaron prepara «Sacred»

Rol muy original

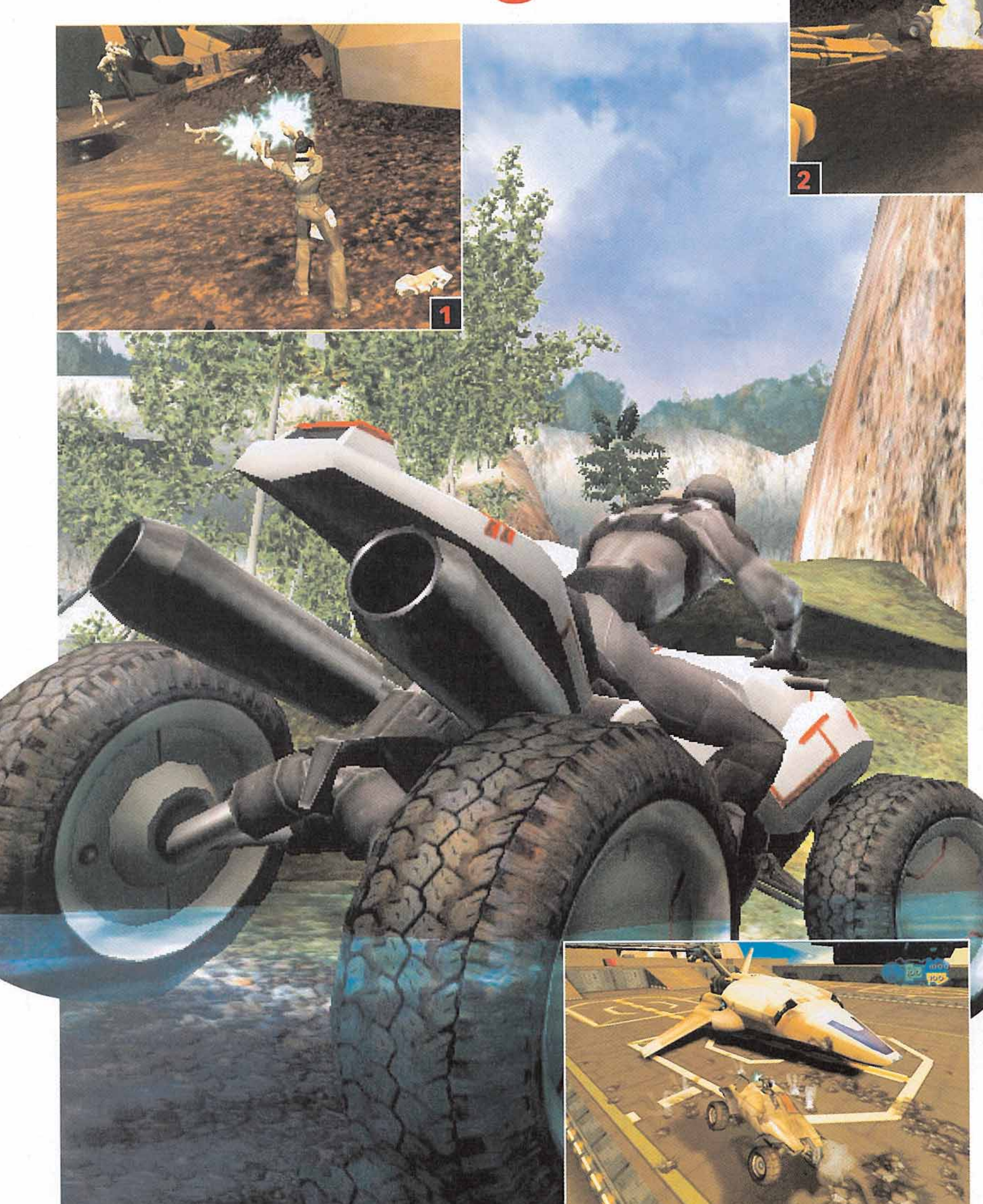
▸NUEVOS JUEGOS ▸ASCARON ENTERTAINMENT, KOCH MEDIA ▸PC ▸ROL ▸PRIMAVERA 2004



Uno de los puntos clave de «Sacred» reside en los 6 personajes de que dispone: tres de ellos tradicionales en los juegos de Rol (Gladiator, Wood Elf y Dark Elf) y otros tres no tanto (Seraphim, Battle Mage y Vampiress). A ellos debemos sumar más de 300 NPC que residen en las 16 regiones que componen el mundo de Ancaria, libre para ser explorado en un 70% desde el principio, reservando el 30% restante a medida que avancemos. Cada región contiene varios pueblos y aldeas en las que recopilar información y mejorar nuestro equipo será fundamental.

Ciencia-ficción de altos vuelos

Advent Rising



▸PC, XBOX
▸GLYPHX GAMES
▸ACCIÓN/AVENTURA
▸PRIMAVERA 2004

1 La nueva producción de Majesco se enclava en el mundo de la acción, partiendo de premisas técnicas y de diseño sólidamente asentadas en el género. El motor de «Unreal» se toma como base del conjunto, y la perspectiva en tercera persona se ha escogido como la más adecuada para el desarrollo. Detalles como la posibilidad de usar un arma en cada mano se encuentran en referencias clásicas de la acción y la aventura como «ShadowMan» o el más popular «Max Payne».

2 La historia que da origen al guión es de Orson Scott Card, afamado autor de ciencia ficción, que además de colaborar con el equipo en el desarrollo de «Advent Rising», se encuentra preparando una novela basada en el juego, que aparecerá casi al mismo tiempo que éste, en la primera mitad de 2004.

3 «Advent Rising» pretende ser el primer juego de una trilogía. En ella se desarrollará la historia de los Seekers, una raza que pretende exterminar a una mítica especie, la humana, que está llamada según la leyenda a unificar el universo. El jugador asume el papel de uno de los últimos representantes de los humanos.

El futuro lo decides tú

Black 9



▸PC, XBOX, PS2
▸TALDREN
▸ACCIÓN/ROL
▸PRINCIPIOS 2004

1 Es el año 2080, y nueve oscuros personajes luchan entre sí por el control de la humanidad. En medio de su juego, tú asumes el papel de mercenario, caminando en una fina línea entre el bien y el mal, ejecutando misiones especiales en su nombre, y con la capacidad de decidir hacia qué lado se inclinará la balanza.

2 Mercenarios rivales, asesinos, espías, nanotecnología, armamento de todo tipo, control de vehículos y naves… Es parte de lo que ofrecerá el juego, que se construye sobre la tecnología de «Unreal» y que incorpora atractivas características a su diseño, como la posibilidad de concluir misiones por muy distintos caminos, y un toque de rol poco habitual en el mundo de la acción.

3 Taldren asegura que el juego incluirá el editor «UnrealEd». El apartado multijugador también está siendo especialmente cuidado, y se ofrecerá soporte online tanto en la versión para ordenadores compatibles como en las de consolas.


Efectos de luz
NOKIA 3100
Cuando llega la noche, el nuevo Nokia 3100 brilla.
• Luces intermitentes cuando suena el teléfono
• Juegos con efectos especiales de luz
• Mensajes Multimedia
• Juegos Java
• Pantalla a color
Prepárate para deslumbrar.
NOKIA
BEACH RALLY
Club NOKIA
Únete y disfruta de todas sus ventajas entrando en www.nokia.es/clubnokia
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
Copyright © 2003 Nokia. Todos los derechos reservados. Nokia y Nokia Connecting People son marcas de productos o marcas registradas de Nokia Corporation. Java es una marca registrada de Sun Microsystem, Inc. Otros nombres de productos y empresas aquí mencionados pueden ser marcas de productos o nombres comerciales de sus respectivos propietarios. Algunas funciones dependen de la tarjeta SIM y/o de la red. Tenga en cuenta que los servicios relacionados con MMS dependen de la compatibilidad de los aparatos utilizados y de los formatos de contenido. Los accesorios originales Nokia ofrecen el mejor funcionamiento posible de su teléfono móvil Nokia 3100 en las distintas condiciones.
www.nokia.es

La jungla te espera

Far Cry

▶PC
▶CRYTEK
▶ACCIÓN
▶FEBRERO 2004



1 Poco a poco, Crytek va desvelando nuevos detalles sobre su espectacular proyecto para los amantes de la acción. Además de poder controlar distintos vehículos terrestres, el equipo ha revelado la incorporación de un ala delta, que el jugador tendrá que utilizar para poder acceder a determinadas localizaciones.

2 Los espectaculares diseños de los decorados de «Far Cry» no sólo intentan recrear de una forma convincente, y definitiva para la jugabilidad, la espesura de la jungla, sino que también nos descubrirán un exhaustivo estudio e investigación en arquitectura.

3 La avanzada tecnología del motor "Cry Engine" permite a «Far Cry» ofrecer unos asombrosos modelos 3D, además de todo tipo de efectos especiales destinados a obtener el máximo realismo.


Enseña a tus amigos lo que es arte de verdad en las calles de Florencia.
50M
+10
+30
+50 POWERSLIDE
BIZARRE CREATIONS
Microsoft game studios
Impresiónales a todos. Project Gotham Racing®2 es lo último en carreras. Reta a quien quieras, dónde quieras en Xbox Live™ y enséñales quién eres tú. En PGR™2 demostrarás tu estilo y conducirás a toda velocidad, por igual. Y con los coches que hay para elegir, no tienes excusa. Incluye el Ferrari Enzo y más de 100 coches entre los más deseados del mundo con los que jugártela, ganar puntos Kudos y subir puestos en la clasificación. Acelera a todo gas por las calles de más de cien circuitos distintos en 10 ciudades internacionales muy reales, entre otras Sidney, Chicago, Barcelona y Moscú. Con PGR™2, ganar nunca ha estado tan bien visto.
XBOX LIVE
PROJECT GOTHAM RACING 2
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/pgr2
Ferrari
SALEEN
Ferrari, Enzo Ferrari, todos los logos asociados, y los diseños distintivos de Enzo Ferrari son marcas registradas de Ferrari S.p.A. Saleen bajo licencia de Microsoft Corporation. Con licencia de Dr.Ing.h.c.F. Porsche AG bajo ciertas patentes. Porsche. El escudo Porsche, 911, Carrera, RS, Boxster y Cayenne son marcas registradas de Dr Ing.h.c.F. Porsche. AG. 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo Microsoft Games Studio, Xbox, Xbox Live y los logos Xbox son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.

La guerra es así

Joint Operations

▶PC
▶NOVALOGIC
▶ACCIÓN TÁCTICA
▶PRINCIPIOS 2004



1 La tensión se respira en cada instante al jugar con «Joint Operations». La excepcional recreación de la guerra de guerrillas en una jungla permite preparar emboscadas, usar el follaje como arma ofensiva y defensiva, y sentir sensaciones sumamente reales. La sensación de "estar ahí" es realmente notable.

2 La coordinación de los hombres de nuestro grupo será fundamental para tener posibilidades de éxito en las distintas misiones que ofrece el juego. Además, tendremos que movernos por todo tipo de terrenos y condiciones. Desde incursiones sigilosas en ríos y muelles hasta los ataques directos desde el aire.

3 Los combates con armas pesadas y carros de combate también estarán presentes en el juego. Algunas secuencias pueden ser realmente espectaculares y sobre todo peligrosas, ya que un fallo, por pequeño que sea, puede dar al traste con la planificación completa de toda una misión.

Tu opinión es importante, escríbenos

Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Quejas, dudas, solicitudes, preguntas,...? Aquí es donde tienes que mandárnoslas si quieres convertirlas en respuestas

Con esas pistas...



Soy un nostálgico de los primeros videojuegos, los que jugaba en las recreativas de los bares, y me gustaría encontrar uno del que no recuerdo su nombre. Lo único que recuerdo es que se trataba de un luchador que utilizaba como armas los puños y los objetos que encontraba por el camino, que iba saltando cajas, que eliminaba un montón de guerreros y que al final tenía que acabar con un jefe enorme. ¿Dónde podría conseguirlo?

J.C.Alex

Pues con las pistas que nos das estamos dudando entre dos o... trescientos juegos que se ajustan a esa descripción. Vamos que si quitas «Pacman», «Arkanoid» y «Tetris», prácticamente cualquier otro juego de recreativa cumple esos requisitos: «Ninja Gaiden», «Final Fight», «Double Dragon»... La lista completa, claro, sería larguísima. Prueba a darnos algún detalle más e intentaremos ayudarte lo mejor que podamos.

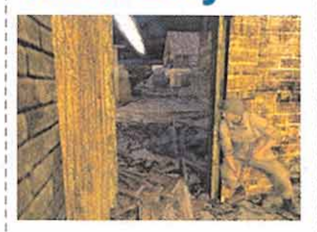
Juegos de Stargate

Os escribo para plantear una pregunta y es por qué no han realizado aún algún shooter basado en la serie de televisión Stargate. ¿No dicen que faltan ideas originales? Pienso que empleando como base «Elite Force 2» sería un buen juego. Desde luego sólo hay que imaginar que caminas por el interior de una nave asgard combatiendo a replicadores o por una gho´aul machacando a los jaffa de Anubis o los de Lord Q.

ALQUI

Pues ahí queda tu idea que, suponemos, agradará a todos los seguidores de la serie de televisión protagonizada por Richard Dean Anderson. Seguro que el juego podría ser divertido porque la serie tiene acción y un argumento muy interesante, pero alguien podría decir que basar un juego en una serie televisiva tampoco es precisamente el colmo de la originalidad ;-)

Impresionante Call of Duty



Primero leí la preview de «Call of Duty» que publicasteis en el número 104, y ahora acabo de jugar a la demo que habéis regalado con el número siguiente. Pues bien, estaba deseando que apareciese un juego que estuviese a la altura de «Medal of Honor» y creo que por fin ha ocurrido. Es más, a pesar de que sólo he visto la demo, creo que será incluso mejor que aquél. Ya solo falta que el esperado «Pacific Assault» siga en el mismo nivel.

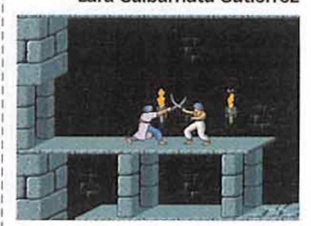
Rafael Gil Plazas

Coincidimos contigo en esperar con impaciencia el lanzamiento de «Call of Duty». Quizá sea todavía demasiado pronto para afirmar tajantemente si será mejor o peor que «Medal of Honor», pero no cabe duda de que sus primeros pasos no podían ser más prometedores.

Buen reportaje

Os escribo para felicitaros sinceramente por vuestro trabajo en el reportaje de «Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo», no sólo por la información que nos dais sobre el juego en sí, sino por las aclaraciones complementarias que añadís sobre su autor y sobre las anteriores versiones que hacen que el reportaje vaya más allá del aspecto meramente lúdico del juego. Seguid así.

Lara Galbarriatu Gutiérrez



Gracias por tus felicitaciones, que nos animan a seguir esforzándonos mes tras mes en buscar los temas más interesantes y de actualidad para nuestros reportajes. Esperamos que los que os ofrecemos este mes te resulten tanto o más atractivos que el de «Prince of Persia».

Solución de Unreal 2

Me gustaría que me pudierais decir en qué revista se encuentra la solución de «Unreal



Carta del mes

Nostalgia, sólo la justa, gracias

Os escribo porque estoy en la postura intermedia con respecto al tema de la nostalgia que se trató en el editorial de hace dos meses. Hay que echar de menos lo antiguo y valorarlo pero no quedarse estancado. Reconozcamos que ni ahora todos los juegos son joyas, ni antes primara la jugabilidad todos eran patatas. «Sir Fred» o «Abu Simbel» enganchaban desde el principio pero «Army Moves» nunca me gustó. Hoy día «Tomb Raider» o «Commandos» se salen, pero «Warcraft 3», por ejemplo me resulta insufrible.

Kierslowsky



Ni una coma que poner a tu razonamiento, con cuyo fondo coincidimos, aunque no podamos decir lo mismo de los ejemplos que citas. La opinión es, por supuesto, libre, pero seguro que calificar a «Warcraft» de insufrible va a levantar ampollas. En cualquier caso, alegrémonos por poder disfrutar de juegos cada vez mejores y más divertidos.

La queja

Tarde mal y nunca



El otro día casi se me cae el alma a los pies cuando vi en una tienda «Icewind Dale II» ¡en castellano! Y no es que me moleste que traduzcan los juegos, pero yo, al igual que imagino otros muchos aficionados, había desesperado ya hace tiempo de que fuera a aparecer en nuestro idioma y ya me lo había comprado inglés. Quiero decir que me parece una vergüenza el tiempo que ha tardado en aparecer el juego en nuestro país y que, en cualquier caso, si tenían intención de sacarlo podían haberlo dejado más clarito.

EstebaNV

Es cierto que el lanzamiento de «Icewind Dale II» en nuestro país ha venido precedido de bastante confusión y caos. Como ya os hemos ido informado puntualmente los últimos meses, el problema estaba en la rotura de relaciones entre Titus y Virgin Play España, pero independientemente de quién haya sido la culpa sí que es cierto que los mensajes ("ahora lo vamos a traducir", "ahora no lo vamos a traducir") han sido contradictorios. Reflejamos pues tu tirón de orejas para que se lo aplique quien corresponda.

2: The Awakening», ya que aunque tengo todos los números, no consigo recordar en cuál salió publicada.

Manu Flores



La solución por la que preguntas apareció publicada en el número 99 de Micromanía, aunque también la puedes encontrar en "El Gran Libro de los Juegos de PC", la última de nuestras recopilaciones de soluciones y trucos que probablemente todavía puedas encontrar en los quioscos.

Protestas insulares

Esta carta va dirigida a todas las empresas que tienen que ver con el mundo de los juegos de PC. Yo soy un gran aficionado, pero ya he empezado a cansarme de las esperas y los retrasos que experimentan algunos juegos, por no decir la mayoría, para llegar a las Islas Canarias. ¿Por qué tengo que esperar más? ¿Por qué estamos marginados en las Islas?. Muchas veces cuando aquí empezamos a jugar al juego, en el resto de España ya se está jugando las expansiones.

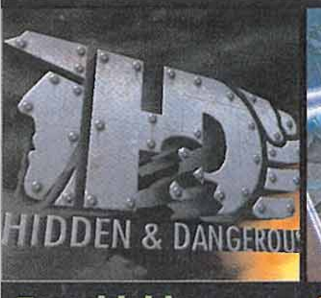
Yeray Santana Cáceres

No teníamos noticia de que la situación fuera tan mala en las Islas Canarias, pero si lo que nos dices es cierto la cosa es realmente grave. Esperemos que tu protesta llegue a quién corresponda y se tomen medidas para solventar esta desagradable situación.

¡Qué difícil Pyro!

Querría hacer una queja acerca de Pyro Studios, y es que aunque a mí me encanta que tengamos una compañía de tanto éxito internacional, en mi opinión sus juegos son injugables porque en todos ellos la dificultad es excesiva. «Commandos» era imposible de acabar, de su expansión mejor no hablar, en «Commandos 2» intentaron arreglarlo, pero fue más de lo mismo, y ni siquiera voy a intentar explicar lo heroico que resulta acabarse una misión de «Praetorians». Creo que Pyro quiere que sus juegos sean tan realistas que se olvida de la jugabilidad. En fin, espero que «Commandos 3» sea más sencillo, aunque a juzgar por la demo me temo lo peor.

Gray



Formidable Poder descargarnos de Internet totalmente gratis la versión Deluxe de «Hidden & Dangerous», que además está repleta de contenido.



Lamentable El cierre de Lost Toys, la última de la larga lista de pequeñas compañías de software británicas que han tenido que cerrar sus puertas este año.



Es cierto que los juegos de Pyro poseen una jugabilidad compleja, pero, al menos en nuestra opinión, su dificultad no es sustancialmente mayor que la de otros títulos del mismo género y su jugabilidad nos parece, en todos los casos, muy bien ajustada. Por supuesto respetamos tu opinión y además la reflejamos por si cualquier lector desea apoyarla o rebatirla.

Espera recompensada

Acabo de jugar a la versión de PC de «Halo» y quiero decir que estoy totalmente de acuerdo con lo le contestáis a Héctor el mes pasado, cuando se quejaba de que el juego saliera con tanta diferencia de tiempo con la versión de Xbox. La versión de PC es mucho mejor y, a mí al menos, no me ha importado esperar para disfrutar de ella.

ClixGac

Efectivamente, el juego ha ganado mucho con respecto a su primera versión "consolera". Ojalá todas las conversiones fueran así de estupendas, independientemente del tiempo que tardaran en aparecer.

Alto a los tramposos



Llevo mucho tiempo jugando a «Diablo II» y a medida que pasan los meses estoy cada vez mas molesto puesto que el juego, en Battle.net, está cada vez mas corrompido y hackeado. Blizzard cancela cuentas pero no resuelve el problema: Objetos duplicados, personajes trucados y un sin fin de trampas que no cesan. Mi pregunta es ¿Blizzard va a poner remedio a esto? ¿Podremos volver a jugar limpiamente como en los comienzos del juego?

Miguel Oceja

Humor

por Ventura y Nieto



En pocas palabras


SÍ nos gusta

- El regreso al PC de «Bard's Tale», una serie mítica de la historia de los videojuegos (sí, ya sabemos que no os acordais, pero creednos), y de su creador, Brian Fargo.
- Que un músico de la fama internacional de Peter Gabriel haya participado en la banda sonora de «Uru: Ages Beyond Myst».
- La celebración un año más de la final europea de los World Cyber Games, con una gran representación española.
- La nueva rebaja de GameCube, ahora a 99 euros. Todo lo que sea ahorrar dinero nos parece bien.


NO nos gusta

- Los rumores, ya casi oficiales, de que el robo de parte del código de «Half_Life 2» va a tener como consecuencia directa el retraso del juego hasta el mes de abril.
- Que los cheaters (o sea los tramposos) sigan haciendo de las suyas por Internet, sin ningún freno aparente, a pesar incluso de que Blizzard a vuelto a cancelar el mes pasado otras 400.000 cuentas en Battle.net.
- Que los compradores de videojuegos de las Islas Canarias se vean obligados a quejarse ante el pésimo sistema de distribución que vienen padeciendo.

El Buzón
HABLANDO CLARO

Mucho nos tememos que poco puede hacerse para eliminar a los tramposos si estos están verdaderamente decididos a saltarse todas las barreras. Y eso que Blizzard pone bastante de su parte para poner freno a sus actividades. En el fondo se trata de un problema de educación o, más bien, de falta de ella, pero en cualquier caso ahí queda tu protesta que quizá sirva para que alguno de estos tramposos la lea y comprenda lo absurdo de su actitud.

La Polémica del mes

"Exconsolero" reconvertido

Tengo cuarenta tacos y llevo con los videojuegos desde que tengo uso de razón. Mi primer PC lo compré hace unos tres años, hasta entonces había sido jugador de consolas (Nintendo, Megadrive, Supernintendo, etc.), pero todo eso acabó cuando probé el PC: ni punto de comparación. El abanico de posibilidades que cubre el PC, incluyendo el juego online, las expansiones, las descargas, los mods, las comunidades de jugadores, etc., no lo cubren las consolas ni de lejos. Por lo tanto puedo decir desde la experiencia que no hay nada como un buen PC para jugar; os lo dice un "exconsolero".

Jose Magallo

Nos fiamos de tu palabra al cien por cien, básicamente porque somos de la misma opinión que tú. Seguramente los usuarios de consola no opinarían lo mismo, y más de uno podría argumentar que varias de ellas ya disponen de juego online y de descargas, pero, claro, ¿qué sabrán ellos? ;-D

Una plaga

Soy un jugador de «Counter-Strike» que esta cansando de ver en los servidores públicos montones de tramposos (los denominados "chetos" o "cheaters"). ¿Hay alguna forma de eliminar a estos jugadores de las partidas? ¿Me veré forzado a escribir a Sierra para decirles que hagan lo que hizo Blizzard con «Diablo II»?

^^Atrincherado^^

Pues como habrás podido ver por la carta anterior, parece que ni las drásticas medidas de Blizzard han sido suficientes para acabar con la plaga que asola a muchos juegos online. Eso no quita para que, efectivamente, se le pueda pedir a Valve que ponga algo más de su parte para combatir el problema, pero lo que parece claro es que este asunto no tiene una solución fácil.

¿Todo Commandos?

¿Sabéis si va a aparecer una edición de coleccionista de la serie «Commandos»? He oído rumores de que se espera el lanzamiento de una edición que recoge los tres «Commandos» con sus respectivas ampliaciones. ¿Es cierto?

Juan Carlos Lomba Queiruga



Por tu pregunta parece que estás mezclando datos de dos lanzamientos diferentes. Por una parte ha aparecido hace no mucho tiempo (todavía está en las tiendas) una edición recopilatoria de la serie que incluye el primer juego y su expansión, el segundo y la banda sonora de este último. Por otra, va a aparecer una edición de coleccionista de «Commandos 3» que incluirá, además del juego, su banda sonora, un DVD con el "making of" y una guía, entre otros extras. Posiblemente en el futuro aparezca alguna edición con los tres juegos, pero lógicamente todavía no está en proyecto.

Requisitos, ¿mínimos?

Os escribo para pedir desde aquí a las desarrolladoras de videojuegos que se esmeren en reducir al mínimo los requisitos de sus juegos, ya que al ritmo que va la cosa en un año el ordenador ya se te queda pequeño. Que aprendan de Valve y de su «Half-Life» que funciona hasta en un Pentium MMX a 166 Mhz, y sigue teniendo un enorme éxito.

Axel



Son muchas las cartas que hemos recibido al hilo de la Polémica del mes pasado, pero, en general, la idea dominante es siempre la misma: solicitar a las compañías que se esfuercen en optimicen el rendimiento de sus juegos en vez de pedir unos requisitos desorbitados. A ver si alguien se aplica en cuento.

Regañina a Valve

Me quiero unir a la queja de Manuel Beltrán del número anterior porque a mí también me parece fatal que se vaya a retrasar «Half-Life 2» después de haber afirmado por activa y por pasiva que eso no iba a suceder. Al menos espero que, con el poco tiempo que falta, no se produzcan más retrasos. ¿Sabéis si va a ser así?

Antonio V.L.



Sois muchos los que habéis protestado por este aplazamiento de uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos. Ya sabéis que no es posible afirmar que no va a haber más retrasos hasta que el juego no está literalmente en las estanterías de las tiendas, pero, con las oportunas reservas, todo parece indicar que esta última fecha límite sí va a ser respetada.



Lo mejor... que por fin haya llegado a nuestro país el esperadísimo «Star Wars Galaxies». Y es que no andamos sobrados de juegos online persistentes.



Lo peor... que parte del código de «Half-Life 2» haya sido robado de las oficinas de Valve, con consecuencias que aún están por ver, pero que seguro no serán buenas.

Preguntas sin respuesta

¿Qué... consecuencias tendrá para la división de videojuegos de Vivendi la reciente fusión de la compañía francesa con la compañía General Electric, públicamente reacia a la fabricación de juegos?

¿Cuándo... empezarán las compañías eléctricas a dar acceso de datos (telefonía e Internet) a través de su red, ahora que las acaban de autorizar a hacerlo?

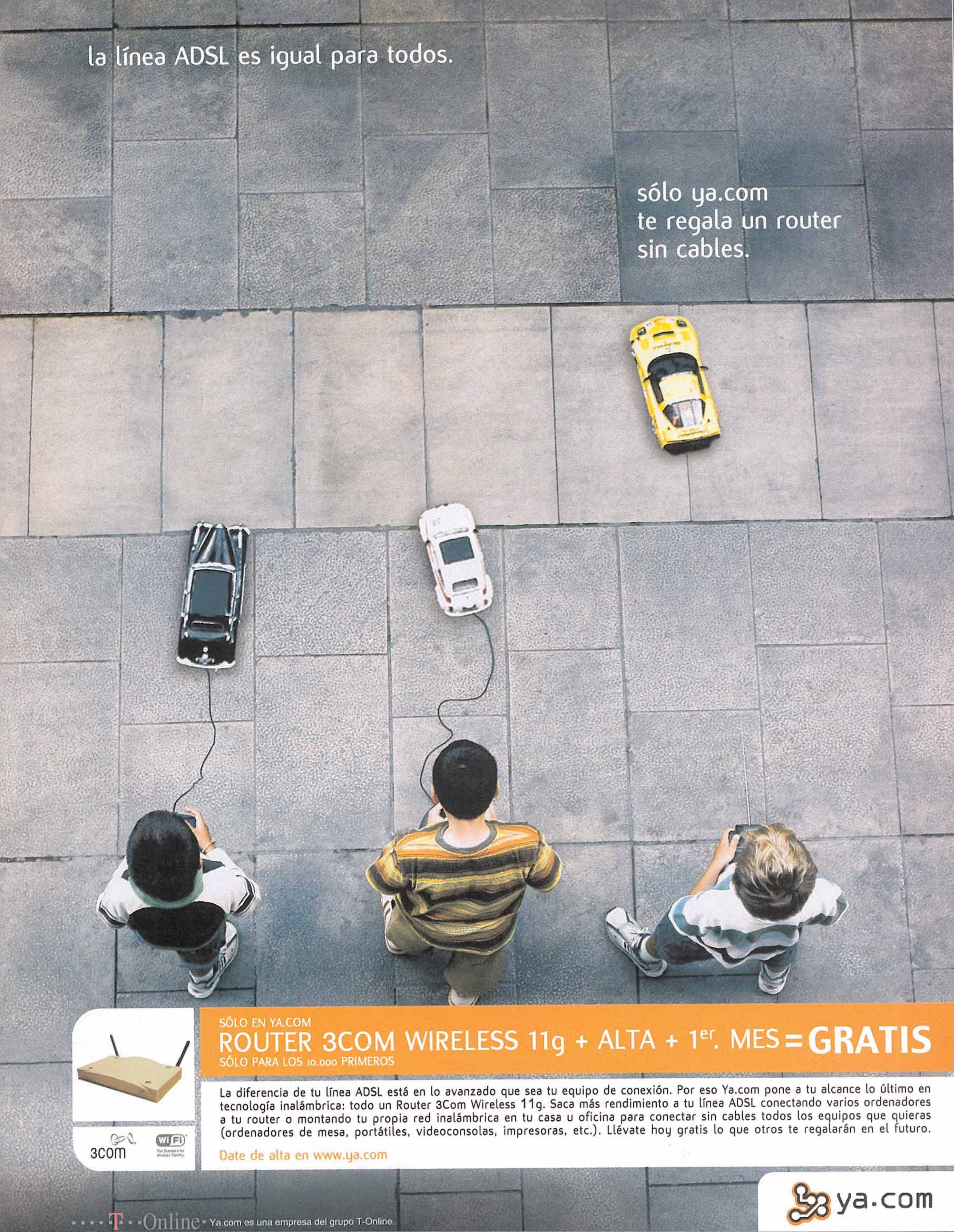
¿Quién... ganará la "guerra de la estrategia" destapada alrededor de El Señor de los Anillos, «War of the Ring» de Vivendi o el recién anunciado «Battle for the Middle Earth» de EA?

¿Por qué... en Alemania han considerado que era una buena idea vender en un mismo pack «Commandos 3» y la película "Cuando eramos soldados" de Mel Gibson?

¿Cuánto... dinero le va a costar a Vivendi la reciente decisisón judicial que pone fin a su acuerdo de distribución con Interplay?

¿Qué... consecuencias tendrá para LucasArts y para todos los títulos que tienen actualmente en desarrollo la fulminante e inesperada dimisión de su presidente?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.


la línea ADSL es igual para todos.
sólo ya.com
te regala un router
sin cables.
SÓLO EN YA.COM
ROUTER 3COM WIRELESS 11g + ALTA + 1er. MES = GRATIS
SÓLO PARA LOS 10.000 PRIMEROS
La diferencia de tu línea ADSL está en lo avanzado que sea tu equipo de conexión. Por eso Ya.com pone a tu alcance lo último en tecnología inalámbrica: todo un Router 3Com Wireless 11g. Saca más rendimiento a tu línea ADSL conectando varios ordenadores a tu router o montando tu propia red inalámbrica en tu casa u oficina para conectar sin cables todos los equipos que quieras (ordenadores de mesa, portátiles, videoconsolas, impresoras, etc.). Llévate hoy gratis lo que otros te regalarán en el futuro.
Date de alta en www.ya.com
3com
Wi Fi
ya.com
T Online
Ya.com es una empresa del grupo T-Online.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.



COMMANDOS III

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 94



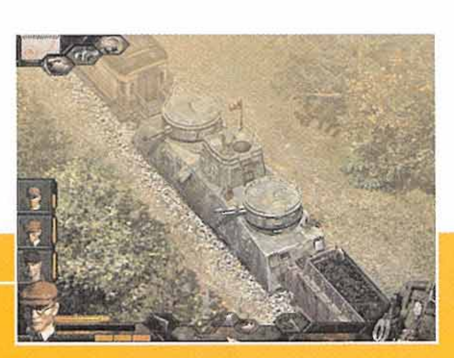
Victoria total

LA OTRA NOTA: **98**

Creo que ésta es la mejor entrega de las tres, con mucha diferencia. Si los otros juegos eran geniales éste lo es aún más y su nota debería ser todavía más alta que la que le habéis dado. Jaime

Es cierto que el juego ha mejorado, algo que, por otra parte era de esperar, y su nota es en consecuencia my elevada. Sin embargo no está exento de algunos problemas técnicos que, aunque menores, impiden que obtenga una puntuación mayor.

Jesús de la Fuente (autor de la review)



EN CONTRA

Más refuerzos

LA OTRA NOTA: **85**

Me parece que en Pyro se han limitado a copiarse a sí mismos, haciendo otra vez el mismo juego y sin molestarse en añadir nada realmente original. No es un juego malo, pero tampoco una obra maestra. J. Pérez

La originalidad, como decimos siempre, es una cualidad muy interesante para un juego pero que no conviene sobrevalorar. Además, aunque el sistema de juego es muy parecido de una entrega a otra, «Commandos 3» sí que ofrece nuevas y muy interesantes aportaciones a la serie, tanto en su apartado técnológico, en el que la serie ha mejorado mucho, como especialmente el esperadísimo modo multijugador, que abre todo un nuevo mundo de posibilidades por explorar. Por otra parte , la inteligencia artificial está más desarrollada y es más peligrosa que nunca.

Jesús de la Fuente (autor de la review)

Enter the Matrix

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 94

Decepcionante

Resulta incomprensible la exageradísima nota que le habéis adjudicado a un juego monótono, que no aporta nada en absoluto a la saga cinematográfica, y cuyos gráficos parecen sacados de otra época (ruedas cuadradas). En mi opinión al menos, sus ventas sin duda se deben exclusivamente al éxito de la película.

LA OTRA NOTA: **75**

Abraham Sayalero

Que el juego tenga problemas gráficos con algún tipo concreto de tarjeta es lamentable, pero no puede servir para decir que "parece sacado de otra época". Por otra parte es totalmente respetable que el juego te parezca monótono, es una opinión, pero a mí por el contrario me parece que está repleto de acción. En cuanto a sus ventas, puede que algo tengan que ver con la película, pero no tanto.

F. Delgado (autor de la review)

Jedi Knight: Jedi Academy

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 85

Sobresaliente

Creo que el último juego salido de la factoría Lucas merece una mejor nota. En mi opinión es divertido como pocos, tiene montones de acción y su argumento es tan apasionante como el de culquiera de las películas.

LA OTRA NOTA: **95**

Luke

Efectivamente el juego simplemente apasionante, pero su longitud es menor de lo esperado, padece de algunas ralentizaciones y además el desarrollo de las habilidades Jedi resulta algo monótono. Todo ello impide que el juego alcance la elevada puntuación que indicas.

J. Martínez (autor de la review)

Freedom Fighters

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 83

Aburrido

No creo que este juego merezca tanta nota. Me parece que es un juego tan difícil que llega a ser aburrido y que además como no tiene multijugador una vez que lo acabas ya lo puedes guardar en el altillo.

LA OTRA NOTA: **75**

Tomás F.

Aunque es cierto que la dificultad del juego es bastante elevada en comparación con otros títulos del mismo género, en mi opinión merece la pena hacer el esfuerzo de intentar superarla, porque si lo consigues la recompensa es un juego original y con una interesante historia que contar. Lo del modo multijugador es cierto, y es una verdadera lástima, pero a cambio la longitud total del juego es considerable.

J. de la Fuente (autor de la review)

Halo Combat Evolved

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 92

Demasiado tarde

Estoy de acuerdo en que «Halo» es un juego soberbio, pero no creo que merezca tanta nota cuando han tardado tantísimo tiempo en presentar su versión para PC. Si acaso hubiera salido al mismo tiempo que la de Xbox...

LA OTRA NOTA: **85**

Bestir

Es verdad que es una pena que el juego se haya retrasado tanto, pero ése es un factor secundario que en este caso no debería afectar la valoración del juego. Si en vez de haberse llamado «Halo» le hubieran llamado «Proyecto J», ¿a qué te hubiera parecido una nota justa? Pues eso.

J. Moreno (autor de la review)

Homeworld 2

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 80

Cósmico

Como jugador empedernido del «Homeworld» original, considero que su continuación debería haber obtenido una nota mayor. El control es muy bueno casi perfecto, y la calidad gráfica es soberbia.

LA OTRA NOTA: **88**

H.G.R.

Es cierto que el juego ha mejorado notablemente, y que el control es excelente, pero a la hora de evaluar no puedes basarte sólo en la tecnología o en el apartado gráfico, y en el caso concreto de «Homeworld 2» la jugabilidad, un aspecto fundamental, se resiente bastante por la excesiva dificultad de algunas misiones.

N. Vico (autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.

Caballeros de la Antigua República

Siente la Fuerza

¿Y si combinásemos uno de los universos que mejores videojuegos ha dado en la historia con la compañía que ha hecho los juegos de rol más impactantes de los últimos tiempos? Sugerente, ¿verdad? Pues sigue leyendo...

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La enorme cantidad de opciones, poderes, habilidades y objetos de que disfrutamos.
- La perfecta reproducción del universo "Star Wars".
- La potencia del nuevo motor gráfico Odyssey.
- La libertad para elegir nuestro camino en la Fuerza.


NO nos gusta

- Está demasiado alejado temporalmente de las películas.
- Los diálogos no van a ser doblados.
- Los requisitos mínimos están por confirmar, pero nos tememos que serán altos.

PRIMERA IMPRESIÓN: Excelente juego de rol ambientado en "Star Wars". ¿Hay que decir algo más?



A pesar de la larga y fructífera relación que ha mantenido la serie "Star Wars" con el mundo de los videojuegos, si echamos la vista atrás sorprende comprobar que, salvo el caso especial del reciente «Galaxies», el popular universo imaginado por George Lucas todavía no había sido utilizado en un juego de rol. Tal vez por ello se ha apostado sobre seguro y se ha encargado la realización de este «Caballeros de la Antigua República» a Bioware, compañía responsable de desarrollar los juegos de rol más exitosos de los últimos años, –«Baldur´s Gate», «Icewind Dale» o «Neverwinter Nights» entre ellos–, y es que la veteranía, como se suele decir en estos casos, es un grado.

Hace mucho tiempo...

La acción del juego se desarrolla en el universo "Star Wars", pero 4.000 años antes de la primera de las películas. La República se encuentra amenazada una vez más (¿o deberíamos decir "una vez antes"?) por los Sith que han ocupado varios planetas y han matado a cientos de caballeros Jedi. Como iniciado de la orden, recae sobre tus hombros la tarea de detener la sublevación y acabar con su malvado líder, Darth Malak, y para ello tendrás que viajar hasta siete planetas diferentes, incluyendo localizaciones tan populares como Tatooine, Yavin o el mundo natal de los wookies.

Por supuesto, por el camino iremos encontrando ayudantes y compañeros y, como en todo juego de rol que se precie, descubriremos nuevas tramas y argumentos secundarios, e iremos conociendo nuevos y sorprendentes datos sobre la historia de nuestro personaje y sus acompañantes. Es más, la libertad de la que gozamos es tal que mediante nuestras acciones podemos elegir entre seguir el camino de la Fuerza o el del Lado Oscuro.



¿Sabías que...

... en total el juego incluye más de 22.000 líneas de diálogo, muchas dobladas en los propios "idiomas" de los personajes?

Corazón de papel

Al comenzar a jugar lo primero que hemos de hacer es, lógicamente, crear a nuestro personaje, ya sea de manera automática o seleccionando paso a paso todas sus características y habili-

■ Durante los combates con otros personajes podremos controlar por igual a cualquiera de los tres miembros de nuestro grupo.

■ Todos los diálogos del juego cuentan con sus correspondientes subtítulos.

■ El juego reproduce las ambientaciones más dispares y exóticas.

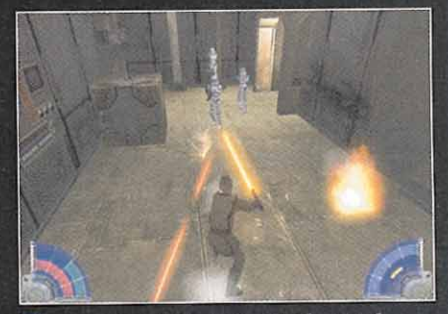
dades. El motor del juego usa el popular sistema de reglas para juegos de rol de mesa D20, empleado entre otros en el archipopular "Dungeons & Dragons" y, por extensión, en juegos como «Baldur's Gate», «Neverwinter Nights» o en el inminente «Temple of Elemental Evil». Así, nuestro personaje estará definido por seis características básicas, como fuerza, inteligencia o destreza, y contará con diferentes habilidades que podrá ir mejorando a medida que adquiera experiencia. De entre todas ellas destacan por supuesto los poderes Jedi, de los que el juego incluye más de cuarenta.

Por otra parte, aunque comenzaremos la aventura en solitario, a medida que avancemos irán uniéndose a nuestro grupo nueve personajes más, desde una Jedi hasta un androide asesino, con la salvedad de que en cada momento sólo podremos hacer que nos acompañen dos cualesquiera de ellos. Eso sí, podremos ▶▶

A qué se parece...



■ «Neverwinter Nights» es el primer gran JDR en 3D, y además utiliza el mismo sistema de reglas.



■ «Jedi Academy» también está protagonizado por un aprendiz de jedi, dentro del universo Star Wars.

EL SISTEMA DE REGLAS D20, EL MISMO EMPLEADO EN DUNGEONS & DRAGONS, ES EL QUE DA VIDA A ESTE JUEGO

cambiar de formación siempre que no estemos en una situación de peligro inminente o en medio de un combate. Durante la aventura general estos personajes no pueden ser controlados de manera específica, pero siempre podemos interrogarlos en busca de información o ayuda y, lo que es más importante, en los combates pueden ser controlados totalmente.

Controla la fuerza

Una buena noticia es que el sistema de control del juego ha sido desarrollado específicamente para el PC, y es que aunque el juego ha aparecido en primer lugar en su versión Xbox, los diseñadores declaran estar poniendo todo su empeño en que la versión de PC esté totalmente optimizada.

Así para examinar los diferentes elementos de cada escenario sólo hay que pulsar sobre ellos con el ratón, y para desplazarnos de un lugar a otro no tenemos más que mantener el botón pulsado. Por lo demás, el juego emplea un sistema de menús muy similar al de cualquier juego del género, desde el que podemos controlar los objetos disponibles, el mapa de la zona, un diario con todos los mensajes recibidos, etcétera...

Por lo que respecta a los combates, aunque transcurren en tiempo real, durante su desarrollo no controlaremos de manera absoluta los personajes, sino que, en la mejor tradición de los juegos de rol de Bioware, tendremos que ir especificando qué acciones queremos que se realicen a continuación. Para ello la acción puede detenerse en cualquier momento, pero para evitar que las pausas se vuelvan demasiado frecuentes, los desarrolladores han implementado un sistema por el cual se pueden asignar a cada uno de los tres miembros del grupo una secuencia de tres acciones, ya sean ataques normales o el uso de un objeto, una habilidad especial o uno de los poderes de la fuerza, lo que permite que la acción se desarrolle con bastante fluidez.

En este apartado merece la pena destacar también que el concepto de "resurrección" no existe en el universo "Star Wars" (como sí lo hace, por ejemplo, en el "Dungeon & Dragons") de manera que cuando un personaje cae en combate se considera que esta inconsciente y no muerto. Así, basta con que uno de los miembros del grupo sobreviva. De la misma manera, si caen los tres, la partida se da por finalizada.

El lado luminoso

El juego destaca sobre todo por su impresionante apartado gráfico. El motor aprovecha al máximo la potencia de los PCs actuales, superando ampliamente los resultados vistos en la versión de la consola de Microsoft. Con una resolución máxima de 1600x1200 puntos, el juego nos muestra unos escenarios simplemente espectaculares, con unos efectos luminosos de gran calidad y unos modelos repletos de detalle. Queda en el aire, claro, el espinoso asunto de los requisitos mínimos. El equipo de programación insiste en que funcionará en un ordenador de gama media, pero habrá que verlo...

Salvo por este detalle y algunos otros aspectos "oscuros", como la ausencia de doblaje en los diálogos, lo cierto es que no parece arriesgado aventurar que nos encontramos ante uno de los grandes títulos de la temporada.

J.P.V.

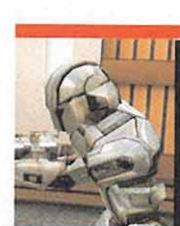


El apartado gráfico del juego es sin duda uno de sus aspectos más prometedores.

Decenas de especies procedentes del universo "Star Wars" tienen su lugar en el juego.

A lo largo de la aventura podremos llegar a controlar más de cuarenta poderes Jedi.

¿Sabías que...



... una de las lenguas del universo "Star Wars", en concreto la que habla Jabba el Hutt, está basada en un dialecto africano que existe en la realidad?

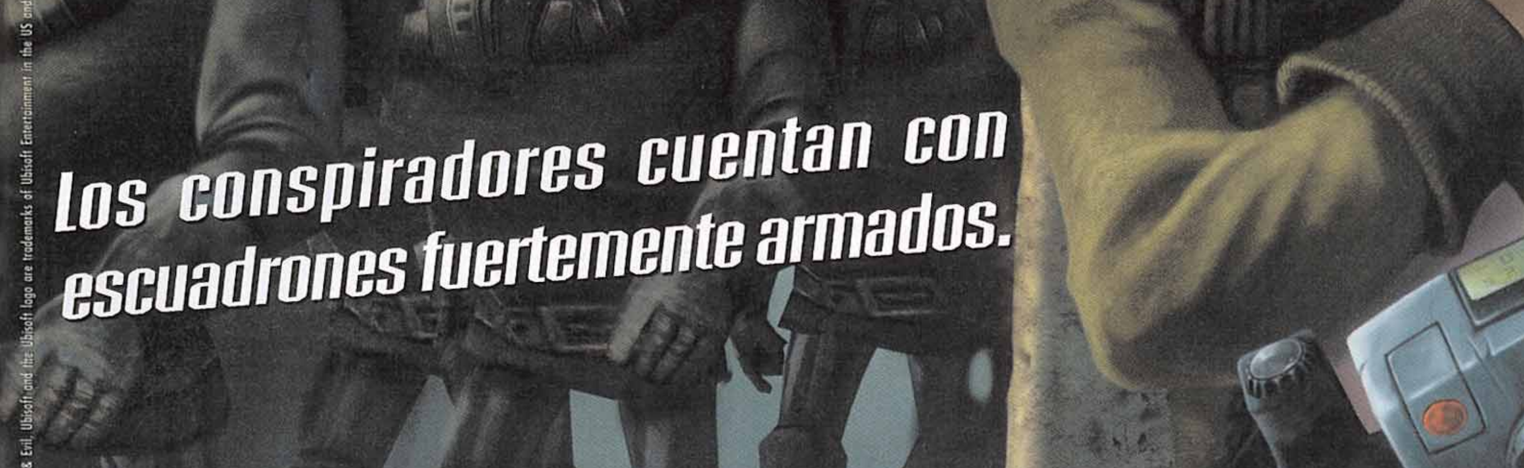
Que no te domine la ira

LOS CAMINOS de la Fuerza se abren ante nosotros en «Caballeros de la Antigua República». Como en otros títulos de Star Wars, el juego nos ofrece la posibilidad de elegir si queremos seguir el lado luminoso de la fuerza, o el tentador reverso tenebroso. Dependiendo de las respuestas que elijamos en los numerosísimos diálogos, el juego irá determinando nuestras inclinaciones hacia uno u otro bando.



EL LADO OSCURO afecta a nuestro personaje de manera radical, llegando incluso a cambiar su apariencia física, deteriorando su piel, por ejemplo. Igualmente, podemos comprobar qué grado de "oscuridad" hemos alcanzado revisando la ficha de nuestro personaje. Tanto el color del fondo, de azul a rojo, como la pose de nuestro personaje, erguido si es "bueno", agazapado, si es "malo", nos indicarán que camino estamos siguiendo.

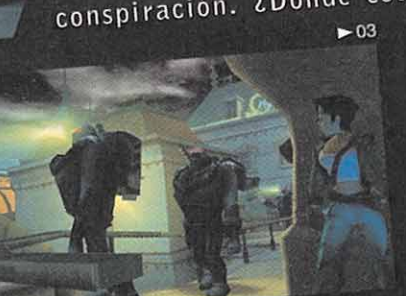
En preparación:
PC
Estudios/Compañía:
BIOWARE/ACTIVISION
GÉNERO:
ROL
Fecha de lanzamiento:
DICIEMBRE 2003
Localización:
CASTELLANO (TEXTOS), INGLÉS (VOCES)
Página web:
www.lucasarts.com/products/swkotor/



Tu misión es revelar la verdad

El mundo donde vive Jade está siendo atacado por fuerzas alienígenas. El gobierno afirma que está defendiendo a todos los ciudadanos, pero cada vez más se ven envueltos en un proceso de esclavitud. Jade, una periodista de acción, debe luchar contra las acciones opresoras del gobierno y descubrir la conspiración. ¿Dónde está toda la verdad en Beyond Good and Evil? Sólo tú puedes saberlo...

►02



►03



►04



►05

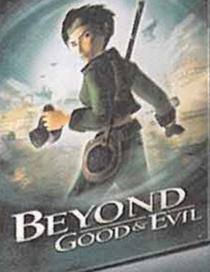


www.beyondgoodevil.com

BEYOND GOOD & EVIL



Totalmente en castellano



PlayStation 2

PC CD-ROM

UBISOFT
www.ubisoft.es

UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres 1ª Planta. C/ Playa de Liencres 2. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel.: 00 34 916 404 600

The Westerner

¡Desenfunda, forastero!

Amantes de la aventura, aficionados al "western", enamorados del software español, id poniendo a punto vuestros ratones porque el vaquero más conocido en el mundo del PC cabalga de nuevo.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- Visualmente es una maravilla. Una proeza de la animación 3D.
- El interfaz no podía ser más clásico y más sencillo.
- El sentido del humor y los numerosos chistes.
- Los continuos guiños a clásicos del cine del oeste.
- La posibilidad de revisar cualquier punto de la aventura, como una película.

NO nos gusta



- Algunos ángulos de cámara pueden crear confusión.
- Ciertas escenas cinemáticas se hacen demasiado largas.
- Algunos enigmas se presumen bastante complejos.

PRIMERA IMPRESIÓN: Aire fresco e ideas renovadas en un proyecto español imprescindible.



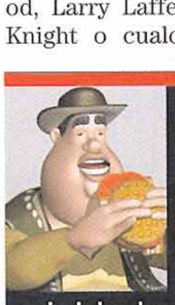
Quién dijo que la aventura gráfica clásica estaba en vías de extinción? Hmmm, sí, bien, es cierto que incluso desde estas mismas páginas hemos hecho esa reflexión en más de una ocasión, aunque más como un hecho que como algo deseable (¡desde luego que no!). Pero si hay alguien que quiere hacer trizas tan manida expresión, y podremos comprobarlo en menos de un mes, son los chicos de Revistronic. La aparición a finales de noviembre de «The Westerner», nueva entrega de la saga protagonizada por el "cowboy" más atolondrado y carismático del software patrio e internacional, Fenimore Fillmore, quiere demostrar que la aventura gráfica en su estilo más clásico, aunque remozada en su aspecto gráfico, está tan viva como en su época más dorada.

Cabalgando de nuevo

«The Westerner» será la continuación de la serie que comenzó con «Las 3 Calaveras de los Toltecas». La aventura gráfica clásica que representó este título se lava la cara en su apartado visual, y entra de lleno en el mundo de las tres dimensiones. Sin embargo, a diferencia de otras series del género que han seguido un camino similar adaptándose en su diseño a una combinación de acción, puzzles 3D y plataformas, «The Westerner» pretende seguir los cánones por encima de todo. Los diálogos con los personajes secundarios, el uso de un puntero como único modo de control de las acciones y el desarrollo lógico, combinando objetos y resolviendo enigmas, son sus credenciales.

El punto de referencia que define a «The Westerner» sobre otros títulos es, por supuesto, su protagonista. Fenimore Fillmore quizá no sea tan conocido a nivel internacional como Guybrush Threepwood, Larry Laffer, Gabriel Knight o cualquier otro "monstruo" del género, pero su carisma es innegable y la temática de sus aventuras, única. El lejano Oeste no es un tema, precisamente, recurrente en el mundo del videojuego. Y quizá ahí también ha estado parte de la clave de su éxito.

Fillmore vuelve en «The Westerner», y lo hace de un modo asombroso. Se mantiene la esencia de la serie: la percepción del protagonista como antihéroe, su sentido del humor constan-



¿Sabías que...

... en la primera versión del juego las voces de los personajes fueron dobladas por los miembros del equipo de desarrollo?

Fenimore Fillmore, el vaquero, vuelve. Y su regreso es espectacular, gráficamente hablando.

Los malos, además de serlo, lo parecen. Como en todo "western" que se precie.

Fenimore tendrá que acostumbrarse a vivir en un mundo 3D. Y el jugador también...

te, los guiños a referencias cinematográficas... Pero «The Westerner» pasa de ser una aventura gráfica más a convertirse casi en una película de animación. Revistronic ha echado el resto para ser capaz de innovar en un género que se tambalea en una extraña tierra de nadie donde no parece encontrar acomodo. Y lo está consiguiendo con la rara habilidad, por añadidura, de ser fiel a las reglas de la aventura gráfica más clásica. ¿Cómo se come esto? Por respeto a Fenimore Fillmore, con cualquier cosa que no lleve alcachofas.

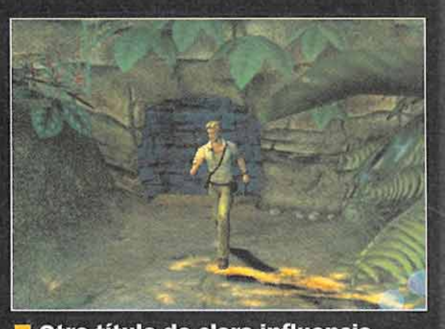
Un vaquero en apuros

La nueva aventura de Fenimore comienza, como no podía ser de otro modo, por casualidad. Cabalgando en su caballo, llega a una granja justo en el momento más inoportuno. Unos facinerosos (de verdad, no de los que habla Jesús Gil), están empeñados en hacerle la vida imposible a un po- ▶▶

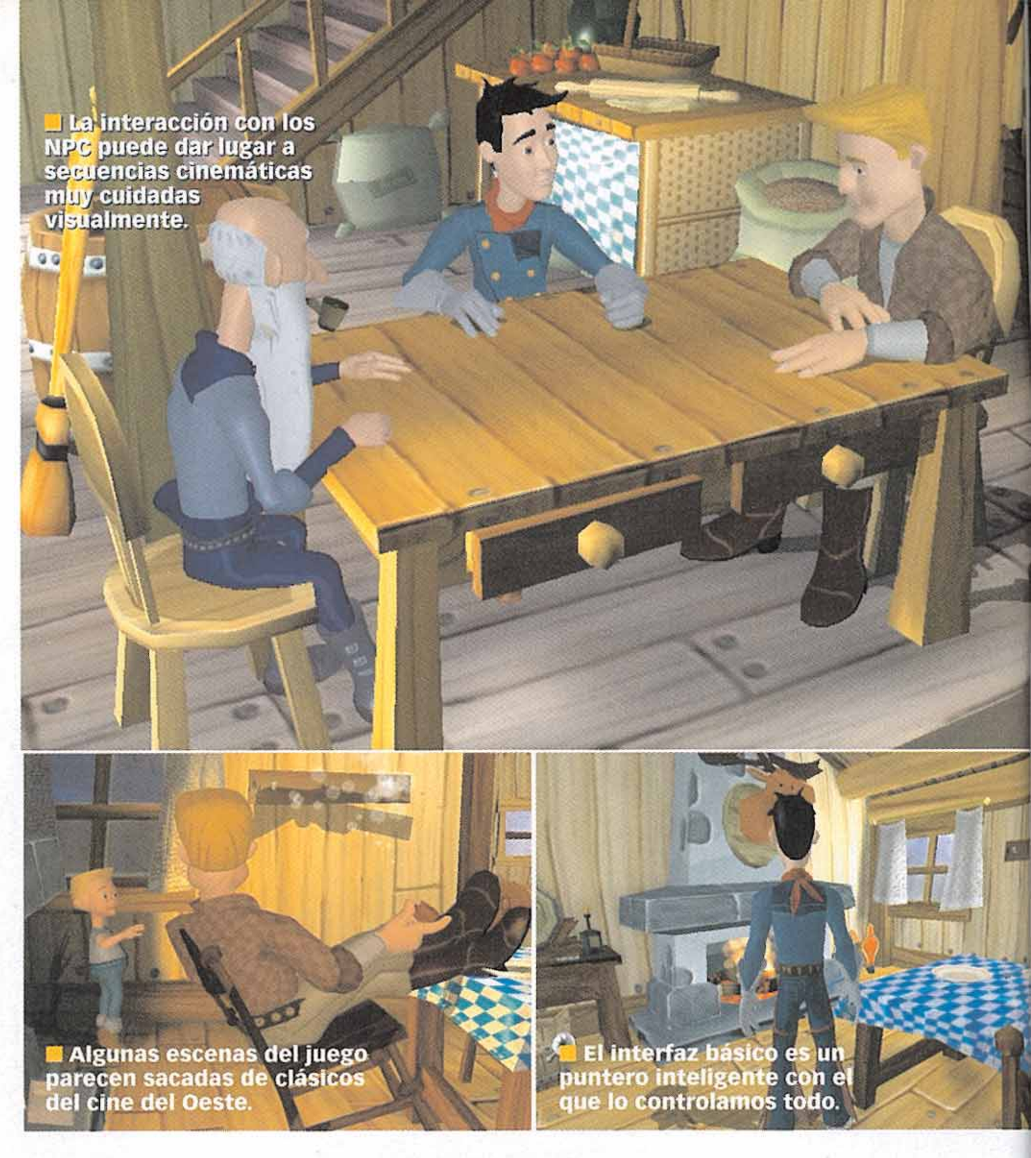
A qué se parece...



«La Fuga de Monkey Island» ha abierto el mundo 3D al género de la aventura gráfica.



Otro título de clara influencia cinematográfica en su diseño de acción es el nuevo «Broken Sword».



La interacción con los NPC puede dar lugar a secuencias cinemáticas muy cuidadas visualmente.

Algunas escenas del juego parecen sacadas de clásicos del cine del Oeste.

El interfaz básico es un puntero inteligente con el que lo controlamos todo.

MÁS QUE UNA AVENTURA 3D ES TODA UNA PELÍCULA DE DIBUJOS ANIMADOS, CON UN GUIÓN MUY CUIDADO

bre (y simplón) granjero que se niega a vender sus tierras al cacique de turno. Sus secuaces intentan "convencerle" por las malas. Y en esto llega Fenimore en medio de lo que está a punto de ser un tiroteo, tras un auténtico diálogo de besugos, y pone en práctica sus insuperables dotes con el colt en la mano. En agradecimiento, el granjero le invita a cenar en su casa, y para su desgracia, la comida consiste en aquello que Fenimore más odia y a lo que es más alérgico: alcachofas.
Tras despertar al día siguiente de una leve intoxicación, a Fenimore le convencen para ayudar al más débil de la historia, y comienza su aventura en pos de acabar con los malos, y poner paz en la pradera.
Son los primeros momentos de una producción con la que Revistronic quiere conseguir varios objetivos. Primero, diseñar una aventura gráfica espectacular. Segundo, demostrar que en España hay mucho talento, y que la tecnología más vanguardista no es coto privado de un puñado de estudios extranjeros. Y, tercero, crear uno de los juegos más divertidos de la historia.

3D a tope

Cuando hemos dicho que «The Westerner» tiene espíritu de película de animación, no es exagerado. El juego combina unos escenarios 3D de apariencia de dibujo animado 2D, pero totalmente tridimensionales, con unos modelos que parecen sacados de cualquier película de Pixar. Es más que posible encontrar puntos de coincidencia entre Fenimore Fillmore y el Woody de "Toy Story", en la calidad con que está representado en el juego. Modelos redondeados, caras animadas con una calidad y un gusto exquisito, secuencias cinemáticas dotadas de un estilo cinematográfico inigualable. Y la lista puede continuar. El estilo visual de «The Westerner» será realmente único. Y sin escudarse en "modas" de diseño, como el cacareado "cel shading", el pseudo 3D, etc.
Y, lo mejor, con mucho, es que todo se adapta al espíritu de la aventura gráfica, y no al contrario, como es mucho más fácil imaginar.
El uso de un cursor, y un ligero movimiento con el ratón por los escenarios, nos permite controlar todo lo que se puede hacer en «The Westerner». Cuando en algunos momentos la perspectiva pasa a la primera persona, el conjunto no sufre un cambio real. Siempre estamos, y además lo parece, en el mismo juego.

Reglas clásicas y novedades

Todo en «The Westerner» sigue la líneas maestras de la saga y del género. Conversaciones, pistas, enigmas, sentido del humor… Y unas cuantas novedades, realmente atractivas. Por primera vez «The Westerner» ofrece la posibilidad de revisar en cualquier momento todo lo hecho hasta el momento, visionando el juego como si fuera una película. De hecho, cuando se consiga acabar la aventura, podremos verla de principio a fin como tal película. Esto también supone poder recordar pistas que se nos hayan pasado por alto.
Todo en «The Westerner» apunta a que será, no sólo una de las mejores aventuras que se hayan creado nunca en España, sino uno de los títulos más atractivos de cara a las navidades. Ve practicando con tu revólver, porque el salvaje Oeste te está esperando...

F.D.L.

¿Sabías que...

... la inspiración para la creación de los modelos 3D procede de las películas de animación por ordenador que se han estrenado en cine los últimos años?

Competir con pixar

LA CALIDAD GRÁFICA en «The Westerner» parece indicar que Revistronic ha tenido una notable influencia del cine de animación por ordenador que se ha desarrollado en los últimos años. Técnicamente, además, supone un avance considerable sobre representantes del género tan destacados como el último «Monkey Island». Los modelos 3D son, sencillamente, una maravilla.



LOS ESCENARIOS, sin embargo, se han mantenido ex profeso con un diseño algo más sencillo, para crear un contraste provocado con los modelos, y no hacer olvidar que se está ante un juego. Visualmente, es todo un trabajo de artistas, y todos los tópicos del "western" están presentes en todo momento. Además, el enorme sentido del humor con el que se ha dotado al juego, potencia todo el conjunto de forma alucinante, algo que también se plasma visualmente en los escenarios y personajes.

EN PREPARACIÓN:
PC
ESTUDIOS/COMPAÑÍA:
REVISTRONIC/ PLANETA DE AGOSTINI
GÉNERO:
AVENTURA
LOCALIZACIÓN:
SÍ
FECHA DE LANZAMIENTO:
25 DE NOVIEMBRE 2003
PÁGINA WEB:
www.revistronic.com/games/westerner/westerner.htm

The Lord of the Rings: War of the Ring

¡Mi reino por un Anillo...!

Es el primer juego de estrategia basado en la obra literaria de Tolkien. Y lo que parecía una tarea imposible está tomando cuerpo de manera asombrosa. Parece mentira la que se puede liar a partir de un libro, y sólo por un anillo...

Primera impresión

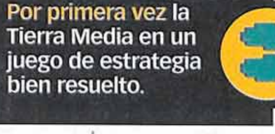
SÍ nos gusta

- Poder controlar a héroes como Gandalf es genial.
- Los efectos climáticos están muy conseguidos.
- El entorno gráfico recrea un mundo fantástico.
- Las unidades ofrecen un gran realismo visual.

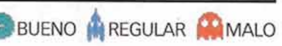


NO nos gusta

- Exige mucha máquina.
- No hay formaciones para los grupos de unidades.
- El movimiento de la altura de la cámara es limitado.
- El multijugador online sólo se puede jugar en GameSpy.



PRIMERA IMPRESIÓN: Por primera vez la Tierra Media en un juego de estrategia bien resuelto.



Después de aventuras, juegos de rol, acción y plataformas, por fin alguien se ha decidido a llevar "El Señor de los Anillos" –el original, el que se lee, vamos– al género de la estrategia en tiempo real con todo lo que eso supone: construcción de estructuras, gestión de recursos, batallas, héroes, dos campañas, opción multijugador, editor de escenarios... En definitiva, el paquete completo, pero con algunas particularidades.

El bien y el mal

Las dos campañas que el juego nos brinda se corresponden con los dos bandos que presenta la obra de Tolkien, o sea, buenos y malos. Superadas las primeras fases puedes elegir el camino a seguir, ya que se van abriendo nuevos grupos de misiones que ofrecen un desarrollo no lineal. Cada misión propone uno o varios objetivos principales y también algunos secundarios. Muchas de las misiones poseen una estructura similar en cuanto a qué hay que hacer: establecer una base de operaciones con estructuras para recoger recursos (sólo hay dos, comida y mineral), entrenar tropas e investigar mejoras y crear un ejército para acabar con el enemigo. Otras, en cambio, proponen desafíos diferentes, como dar caza a un determinado enemigo con un reducido grupo de unidades o recuperar tierras ocupadas. Y, por supuesto, hay momentos memorables como la Batalla del Abismo de Helm y el Asedio a Dol Guldur.

Sin embargo no todos los sucesos del juego resultarán familiares al conocedor de "El Señor de los Anillos", ya que los diseñadores han incluido misiones basadas en hechos que sólo se tocan de pasada o a los que se hace referencia en los tres libros, o en los apéndices, e incluso otros anteriores a los libros o que sólo se llegaban a sugerir en ellos.

Como paladín del Bien, podrás dirigir en un momento u otro a los miembros de la Compañía del Anillo: Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli y todos los demás. A tus órdenes tendrás ejércitos que, dependiendo de la ocasión, estarán formados por miembros de las diferentes razas representadas, así

¿Sabías que...

...Tolkien Enterprises no permite que se altere la trama, lo que significa, por ejemplo, que los orcos jamás podrán conquistar Lothlorien?

■ Las flechas de los elfos pueden traspasar a su objetivo y alcanzar a otro que se encuentre detrás.

■ Los lanzadores de hachas enanos resultan muy eficaces contra los orcos.

■ Una antigua catapulta puede causar estragos entre las filas enemigas.

como otras criaturas cuya importancia estratégica en ciertos momentos puede resultar fundamental. Algunas de estas unidades poseen habilidades especiales, como los elfos, que pueden hacerse invisibles gracias a sus mantos. Pero también los héroes tienen habilidades únicas que son sumamente útiles en combate.

Además, a medida que el bando del jugador libra nuevas batallas va obteniendo puntos de poder, que permiten emplear unos conjuros únicos para cada uno de los bandos y con los que se puede conseguir algo tan espectacular como invocar al Balrog durante un tiempo determinado.

Jugabilidad equilibrada

Tanto en las campañas como en los otros dos modos de juego (escaramuza y multijugador) se puede escoger entre tres niveles de dificultad. Además en el modo escaramuza y en multijugador se puede alte- ►►

A qué se parece...



■ «Battle Realms» es la semilla de este juego, aunque en un universo de fantasía menos conocido.

■ «Warcraft III» ofrece un ritmo de juego mucho más frenético que «War of the rings».



Los efectos visuales proporcionan una sólida atmósfera realzada por la fabulosa banda sonora.

Las criaturas han sido recreadas con numerosos detalles.

Los lugares de poder son fundamentales en ciertas misiones.

LA PROFUNDIDAD EN LA AMBIENTACIÓN ES ENORME, DESARROLLANDO ESCENAS SÓLO SUGERIDAS EN EL LIBRO

rar el valor de una serie de parámetros tales como establecer una desventaja para uno o varios jugadores, fijar el nivel de recursos inicial y la abundancia de los mismos, crear equipos –incluyendo jugadores controlados por el ordenador y a los que también se puede dar órdenes del tipo "ataca aquí"– y, evidentemente, seleccionar escenarios.
Existe también una opción para grabar y luego reproducir las partidas multijugador y escaramuza, algo realmente interesante si ambos bandos dan un buen espectáculo en el que merece la pena recrearse. Y por si no tienes bastante con todas estas posibilidades de juego, «War of the Ring» incluye además un potente editor. Una opción cada vez más demandada por la comunidad de jugadores online, para que puedas hacer de las tuyas en un universo tan fascinante y apetecible como el recreado en los libros de J.R.R. Tolkien.

Más allá de la literatura

Pero recrear la Tierra Media bajo el formato de este género no ha sido fácil, y ha supuesto más de un quebradero de cabeza para los diseñadores de «War of the Ring». Su experiencia previa con «Battle Realms» ha sentado las bases del entorno gráfico y determinadas mecánicas de juego, pero a la hora de decidir qué escenarios, unidades y misiones incluir, el reto era complejo. La referencia del cine está ahí, y es la que más se conoce a nivel popular. Y hacer algo diferente a la película, pero al tiempo fiel a Tolkien ha sido duro. Eso sí, el resultado, por ahora, no puede tener mejor aspecto.

Modo multijugador





HAY CINCO MODALIDADES DIFERENTES: destruir todos los edificios enemigos (asalto), destruir todas las unidades y edificios enemigos (supervivencia), luchar por el control de un arma capaz de arrasar bases y ejércitos con gran rapidez (catapulta), controlar lugares de poder durante el tiempo suficiente (control) y hambruna, donde tienes una cantidad limitada de recursos y debes decidir con cuidado qué unidades construir.

ADEMÁS DEL HABITUAL "CHAT" entre jugadores, «War of the Ring» incluye una serie de comandos básicos para indicar a los aliados que ataquen un punto determinado, preguntar si están preparados y una llamada que marca el comienzo de un ataque a gran escala. Eso sí, el modo multijugador sólo funciona a través de GameSpy.



¿Sabías que...

...al estar basado directamente en la fuente original, la obra literaria de Tolkien, el juego incluye criaturas que no se han conocido por las películas?

Este juego profundiza en la obra de Tolkien rescatando lugares y criaturas que quizá no hayan recibido una profusa atención en la propia novela ni mucho menos en el cine, pero que sin embargo aportan una gran riqueza. Tal es el caso del asalto de Boromir a Osgiliath, como ejemplo de batalla, o los huorns (árboles andantes) y beornings (osos inteligentes), por mencionar dos unidades atípicas.

Atmósfera envolvente

En cuanto al entorno gráfico, ofrece un aspecto imponente que se puede disfrutar al cien por cien gracias a la libre rotación de la cámara y la posibilidad de hacer zoom, si bien el movimiento vertical de la cámara está limitado y no es posible obtener una perspectiva cenital completa. Hay efectos visuales como el movimiento de la hierba, la lluvia o el cielo oscureciéndose antes de una feroz tormenta, que proporcionan una atmósfera fabulosa. Además, elementos como los árboles no sirven sólo de adorno, sino que por ejemplo, en Lothlorien, dan cobijo a estructuras que se pueden emplear. De momento, la primera versión es bastante exigente en cuanto a requisitos mínimos, y también necesitaría un equilibrado en su dificultad, ya que al principio a veces resulta muy difícil y misiones más avanzadas son muy sencillas.
Sería también un aliciente la gestión de formaciones y un entrenamiento de unidades más profundo. Y otras posibilidades típicas del género no están presentes. Pero esto, quizá, no sean defectos en sí mismos, sino decisiones de diseño, con la acción más directa como protagonista.
Sea como sea, la primera impresión es muy buena, y si la versión final lima algunas asperezas, éste será un juego memorable.

N.V.R.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
LIQUID/VIVENDI
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de lanzamiento:
NOVIEMBRE 2003
▶Página web:
www.warofthering.com

Total Club Manager 2004

FIFA crece...

¿Qué puede hacer hoy día un "manager" de fútbol frente a la poderosa sombra del extinto «PC Fútbol»? Pues varias cosas. Entre ellas, superarle abiertamente en todas sus opciones y, además, aliarse ni más ni menos que con «FIFA».

Primera impresión

SÍ nos gusta

- El número de opciones es ingente. Una barbaridad.
- Podemos hacerlo tan sencillo o complicado como queramos.
- La opción de "Football Fusion". Una pasada.
- El motor gráfico es el mismo de «FIFA 2004».
- Sigue las líneas maestras del clásico «PC Fútbol».

NO nos gusta

- Para los novatos puede resultar demasiado complejo.
- Es fácil perderse en algunas opciones de gestión.
- Los estadios incluidos en el juego no son todos reales.

PRIMERA IMPRESIÓN: Excelente. Se perfila como el mejor manager del mercado.


BUENO REGULAR MALO

Apabullante. Eso es lo primero que se te pasa por la cabeza en cuanto empiezas a rascar la superficie de «Total Club Manager 2004». Y eso que para los aficionados a los "managers" difícil puede ser que alguno supere al ya mítico «PC Fútbol». Pero este nuevo juego tiene visos de ello, e incluso de ir más allá.

Más que un club

Las opciones que el nuevo juego de EA baraja van más allá de lo asimilable en un título de estas características. Además de meterte en la piel de un entrenador de un club de fútbol, «Total Club Manager» te permite gestionar todo lo que tiene que ver con un equipo. No es algo que sea nuevo, dicho tan fríamente. Efectivamente, el recordado título de Dinamic ya permitía muchas opciones "extra" que iban desde los fichajes hasta la gestión económica al detalle, pero «Total Club Manager 2004» intenta llevar esta abundancia de opciones al límite.

Infraestructuras, entrenamientos, tácticas, gestión económica, ojeadores, ligas, torneos nacionales e internacionales, campeonatos, mundiales, Eurocopas, entrevistas, preparación táctica, cantera, contratos publicitarios, remodelación del estadio y las propiedades del club, edición de datos, bases de datos exageradas, varias divisiones, ser entrenador de club y selección simultáneamente... Intentar enumerar todas las posibilidades del juego es, literalmente, imposible. Todo lo que se te pueda pasar por la cabeza, es posible llevarlo a la práctica en este juego. El juego permite automatizar muchas de estas opciones, dejando en manos de asesores técnicos controlados por el ordenador las tareas más complejas, aunque también es posible controlar personalmente hasta el detalle más nimio. Los entrenamientos pueden ser personalizados al jugador, su moral se puede ver afectada por nuestras decisiones, e incluso por las respuestas que demos en una rueda de prensa. Y los aficionados pueden responder desde la grada de muy diferentes maneras a nuestras acciones. Una pasada.

¿Sabías que...

... la opción de "Football Fusion" no estaba prevista en esta edición, y se esperaba poder incluirla en unos dos años?

Únete a FIFA

Y, para redondear el juego, la modalidad "Football Fusion", una opción que ha dado mucho que hablar y

Si lo deseamos, podemos acceder a todas las opciones del juego desde nuestra propia oficina virtual.

El juego nos permite ampliar nuestro club con todo tipo de infraestructuras.

Las mejores noticias de cada jornada se verán en el diario virtual de Marca.

A qué se parece...



En opciones y base de datos llega a superar al gran clásico de los "managers", «PC Fútbol».

«Championship Manager» es hoy el mejor del género, pero su estilo poco tiene que ver con el de EA.

que permite exportar datos de un club o una selección a «FIFA 2004» y jugar un partido en tiempo real con el equipo que hayamos creado en el "manager". El resultado entrará a formar parte de la base de datos del campeonato que estemos jugando y el torneo o la temporada seguirán su curso. Esto se une a las habituales opciones de visionado, resultado final o comentarios del "manager" cuando se disputa un partido. En suma, algo excepcional y revolucionario. «Total Club Manager 2004» por posibilidades, calidad y sencillez de manejo y de interfaz se perfila como un auténtico campeón.

F.D.L.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
EA SPORTS/EA
▶Género:
MANAGER DEPORTIVO
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de lanzamiento:
NOVIEMBRE 2003
▶Página web:
www.tcm.ea.com



Preview
PRIMER CONTACTO

Need for Speed Underground

¡Arde la calle!

¡Preparados... listos, ya! Acaban de dar la salida al campeonato mundial de carreras de coches trucados más importante de todos los tiempos. Si no tienes el carnet, empieza a sacártelo. Los turismos más veloces te esperan.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La calidad gráfica de todos los escenarios urbanos.
- Ponerse al volante de vehículos reales.
- La multitud de modificaciones disponibles.
- La sensación de velocidad es espectacular.
- Los competitivos "piques" con un oponente humano.

NO nos gusta

- Los requisitos técnicos son muy elevados.
- La poca variedad de circuitos.
- El número de cámaras disponibles es francamente escasa.

PRIMERA IMPRESIÓN: Divertido, adictivo, y con un aspecto audiovisual inmejorable.





BUENO REGULAR MALO

Aunque empezó siendo una afición reservada exclusivamente a unos cuantos expertos y privilegiados coleccionistas, el "tunning", –casi siempre acompañado de los polémicos trucajes de mecánica–, se ha ido haciendo más y más popular. Y quizá, el que el tunning esté de moda, se debe sobre todo a lo que han contribuido espectaculares películas, como las de la serie "A todo gas", con montones de coches trucados que compiten en carreras ilegales por las calles de la ciudad. Éste, es el particular ambiente en el que se inspira «NFS Underground», brindándonos la oportunidad de competir con turismos y deportivos que iremos mejorando, mientras ganemos carreras y, con ellas, más dinero.

Carreras ilegales

Las carreras tienen lugar siempre de noche y siempre en circuitos urbanos. Tenemos que competir con otros cuatro adversarios por la victoria. La dificultad de cada escenario dependerá de la cantidad de dinero que apostemos, cuanto mayor sea la apuesta, más difícil será vencer, pero más rápido conseguiremos el dinero suficiente para poder personalizar nuestro coche con la multitud de "kits" y modificaciones disponibles en el juego, todos ellos de firmas tan conocidas como: MoMo, BBS, para las llantas, y Alpine o Pioneer para los accesorios. Los retoques que realizamos no sólo mejoran las características del coche, haciéndolos más competitivos, sino que también logramos cambiar su estética, consiguiendo de esta forma, personalizarlo al estilo tunning que prefiramos.

Variedad limitada

Uno de los aspectos destacables de «Need for Speed Underground» es la posibilidad de conducir distintos tipos de coches diferentes, todos ellos reales y de marcas tan populares como: Ford, Peugeot, Honda, Volkswagen... gracias a que en EA poseen las licencias necesarias para recrear los modelos más conocidos de dichas marcas. Por otra parte, y a tenor de lo que hemos comprobado, existen aspectos que afectan significativamente al atractivo y al realismo del juego. Por un lado, la escasa variedad de circuitos dis-



¿Sabías que...

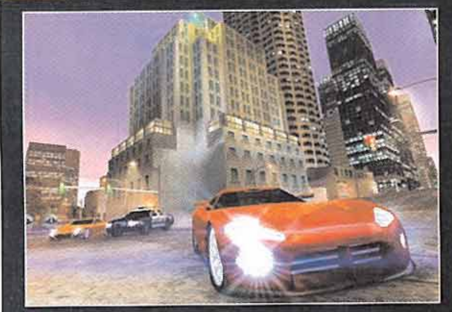
...el equipo de diseño ha contado con la ayuda de un especialista en efectos especiales que fue nominado a los Oscar?

La iluminación juega un papel fundamental en la ambientación urbana y en el realismo de los vehículos.

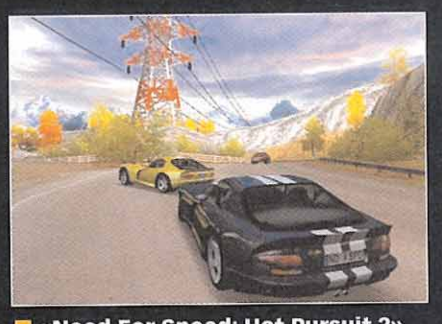
En una colisión la imagen se ralentizará para aportar mayor espectacularidad.

Hay carreras en las que, básicamente, tendremos que correr en línea recta lo más rápido posible.





En «Midnight Club II» también nos encontramos ante una competición en circuitos urbanos.



«Need For Speed: Hot Pursuit 2» también competimos en carreras ilegales pero no siempre en ciudad.

ponibles. Y por otro, la imposibilidad de alteración que presentan los modelos de los coches después de una colisión. Ahora bien, en el apartado grafico, el juego es impecable. Los escenarios son muy vistosos y están llenos de detalles, aunque exigen disponer de un PC potente para disfrutar al máximo de todos los efectos que el juego aplica.
No obstante, en conjunto, «Need for Speed Underground», es un juego divertido y muy adictivo, que deleitará, tanto en modo individual como en multijugador, a todos los amantes de la velocidad y del "tunning" en su máxima expresión.

J.F.G.

▶En preparación:
PC, PS2, XBOX, GB
▶Estudios/compañía:
ELECTRONIC ARTS
▶Genero:
VELOCIDAD
▶Localización:
SI (textos y manual)
▶Fecha de lanzamiento:
ENERO 2004
▶Página web:
www.ea.com

Preview
PRIMER CONTACTO

The Temple of Elemental Evil

Rol de mesa en PC

Si te gustan los juegos de rol para PC y tienes curiosidad por saber cómo es una partida de mesa, no te preocupes más. Con este juego podrás conocer, por fin, lo que es jugar al Rol bajo las últimas reglas de "Dungeons & Dragons".

Primera impresión

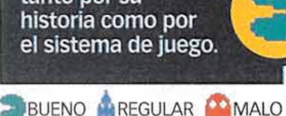
SÍ nos gusta

- ▲ El hilo argumental de la historia está muy elaborado.
- ▲ La multitud de misiones y horas de diversión.
- ▲ El sistema de turnos para los combates da más valor a la estrategia.
- ▲ El juego de luces y sombras en los escenarios.

NO nos gusta

- ▼ La perspectiva isométrica de la cámara esta algo anticuada.
- ▼ No contiene un editor de niveles.
- ▼ La imposibilidad de manejar la cámara.
- ▼ No tiene de momento multijugador.

PRIMERA IMPRESIÓN: Muy interesante, tanto por su historia como por el sistema de juego.



Si hay algo que no nos gusta de los JDR que están basados en las reglas de "Dungeons & Dragons", es la falta de rigor a la hora de adaptar las normas del tablero al PC. En muchos juegos resulta más fácil llegar al final de la partida controlando a un guerrero o a un bárbaro, dejando en segundo plano a los personajes más atractivos de manejar como los magos y hechiceros. En Troika Games –responsables de la criatura y creadores de títulos como «Fallout» y «Arcanum»– pretenden dar solución a este problema mediante un sistema de juego, en el que la acción se desarrolla por turnos, y adaptando a la perfección las últimas reglas de "D&D".

Una historia clásica

La historia transcurre en el universo de Greyhawk. Su argumento está inspirado en la aventura original que lleva por título el mismo nombre, y que se ha convertido en todo un clásico de la primera versión de "D&D".

Se remonta a un lejano pasado en el que un malévolo demonio funda un culto al mal en su templo situado a las afueras del pueblo de Hommlet. Pronto se haría con el poder de la región, sumiéndola en una era de caos y destrucción. Tras una cruel guerra las fuerzas del bien lograrían acabar con el culto, destruyendo el templo y encarcelando a sus seguidores. Pero ahora, los malos presagios han vuelto al pueblo y existen rumores de que algo desconocido se está formando en las ruinas del antiguo templo.

«The temple of Elemental Evil» ofrece varias modalidades de juego, dejando, a nuestra elección, la decisión de comenzar la partida con un sólo personaje, o con cinco a la vez. En este caso podemos interactuar con total libertad con todos ellos, ya sean creados por nuestra cuenta, o bien seleccionados de entre los veinte personajes predeterminados que ofrece el juego. Además, la elección del alineamiento de nuestros personajes será determinante, no sólo a la hora de escoger el equipo, sino que también influirá en el transcurso y desenlace de la partida.



¿Sabías que...

...Troika ha empleado las reglas "Dungeons & Dragons" en su versión 3.5, y que es el primero juego de PC en adaptarlas?

Técnicamente a la altura

Las aptitudes técnicas que presenta el motor gráfico de este título no son de lo mejor

El sistema de turnos ofrece la posibilidad de escoger el objetivo del ataque y la mejor estrategia.

El juego de luces y sombras será una constante a lo largo de la aventura.

La interfaz es muy completa y permite acceder fácilmente a lo fundamental.



A qué se parece...



«Arcanum», de la misma compañía, ofrece un estilo de juego similar aunque menos elaborado.



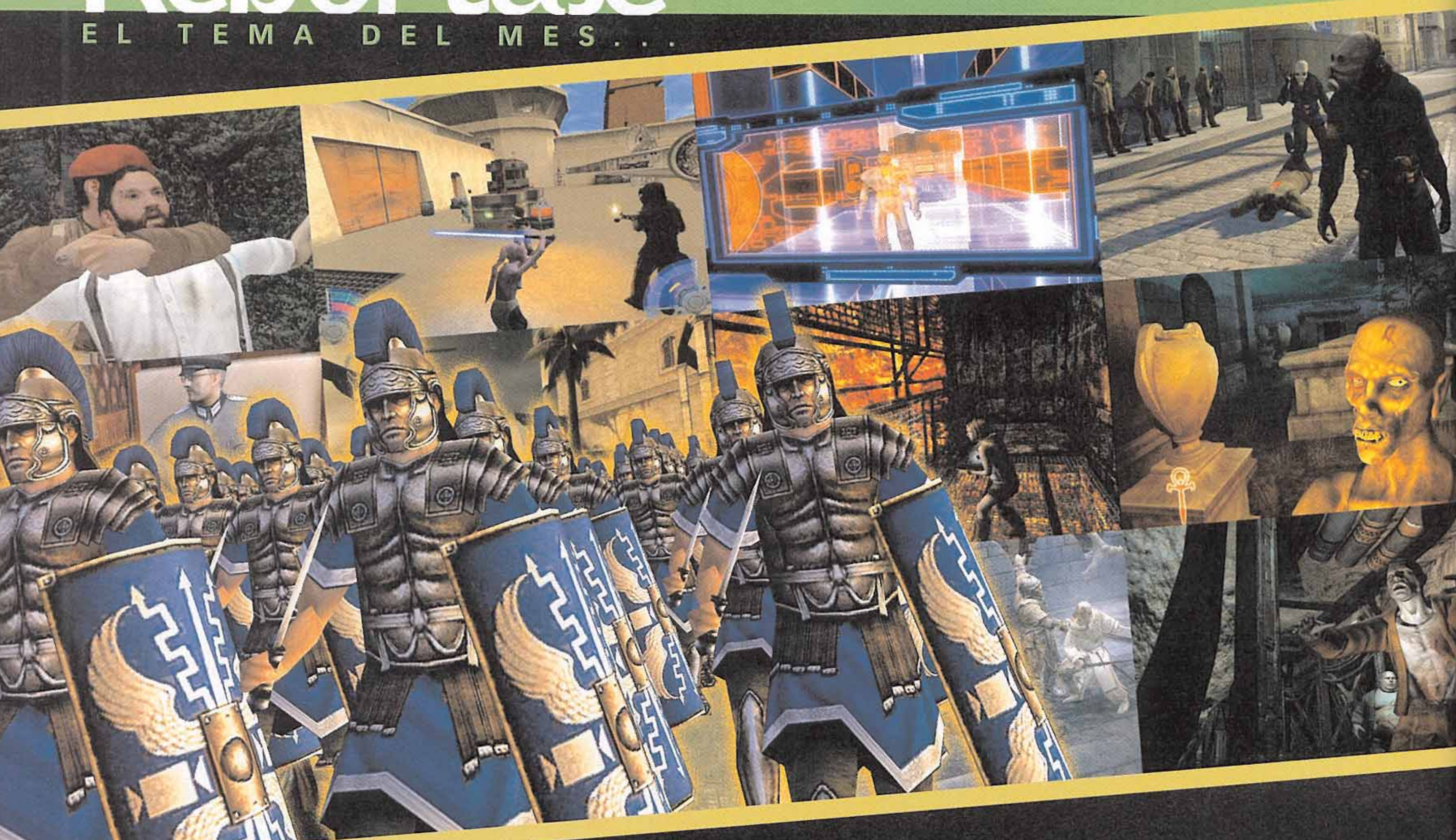
«Neverwinter Nights» es muy parecido en ambientación y reglas, pero el juego es en tiempo real.

que se puede disfrutar hoy en día, aunque están a la altura de lo que se podría esperar de un juego realizado con escenarios en 2D, combinados con personajes en 3D, todo ello, aliñado con unos efectos visuales y de luces muy bien integrados. Además, la interfaz se adapta perfectamente al sistema de combate por turnos.

Así pues, si el proyecto sigue en esta línea, y consiguen depurar algunos pequeños detalles referentes al control de los personajes, además de incluir un modo multijugador, estaremos, con toda seguridad, ante uno de los mejores juegos de rol aparecidos a lo largo de todo el año.

J.F.G.

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **TROIKA GAMES/ATARI**
▶Género: **ROL**
▶Localización: **SI** (textos y manual)
▶Fecha de lanzamiento: **DICIEMBRE 2003**
▶Página web: ***www.greyhawkgame.com***



APUESTA SOBRE SEGURO

¿Dudas sobre qué juego comprar? ¿No tienes muy claro si hay algo que te pueda interesar? ¿Tu presupuesto no es muy elevado pero quieres hacerte con un buen juego? Sigue leyendo, y descubre un montón de jugosas ofertas para ampliar tu colección, o encontrar el regalo perfecto.

En determinadas épocas del año parece que la oferta de juegos sobrepasa con creces a la demanda. Es más, ¿cuántas veces no te has visto en la situación de querer hacerte con un montón de juegos que estabas esperando, pero no tienes claro por cuál decidirte? En las siguientes páginas te presentamos aquellos que, según el criterio de Micromanía, están llamados a ocupar un puesto en tu colección, tanto el próximo año, como una extensa lista de grandes títulos para estas navidades, que son una apuesta segura. Con esta guía, no fallarás en tu decisión.

Con la vista puesta en el futuro, determinados juegos que se encontraban entre los más jugosos para este fin de año, finalmente (¡y que siempre pasen estas cosas...!) no verán la luz hasta bien entrado 2004. Como podrás comprobar, además de éstos, existe un buen puñado de títulos en distintos géneros que están llamados a convertirse en objeto de culto. Esos juegos que, por muy diferentes motivos, no debes pasar por alto bajo ningún concepto si te gusta lo bueno. Pero, además, hemos querido ofrecerte una completa lista de los juegos más importantes que ya tienes aquí, o estarán a punto de ver la luz cuando leas estas líneas. Son esos juegos para los que has estado ahorrando. Esos juegos que constituyen el alimento perfecto para tu colección, para un buen regalo o que, simplemente, has de ver si eres un buen aficionado a los títulos de calidad. Consulta géneros, estilos, precios y disponibilidad, y haz tu elección. Una elección segura, para una selección de los mejores juegos del momento.

¿QUÉ ME COMPRO ESTAS NAVIDADES?

Antes de que concluya el año, puedes encontrar una gran inversión en títulos que ya causan furor, y otros que están a punto de ver la luz.



HALO

COMPAÑÍA: **GEARBOX/ BUNGIE/MICROSOFT** LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE** PRECIO RECOMENDADO: **49.99 €**
Todo un clásico desde su nacimiento. Un juego de acción modélico con originales ideas en su diseño y jugabilidad.



MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE

COMPAÑÍA: **REMEDY/ ROCKSTAR/TAKE 2** LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE** PRECIO RECOMENDADO: **49.95€**
Un regreso esperado, anunciado y espectacular. Un juego totalmente imprescindible. Más y mejor.



PRINCE OF PERSIA. LAS ARENAS DEL TIEMPO

COMPAÑÍA: **UBISOFT** LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003** PRECIO RECOMENDADO: **44.95 €**
Uno de los personajes más carismáticos del videojuego ha vuelto por la puerta grande. Un magnífico título para todos.



TRON 2.0

COMPAÑÍA: **MONOLITH/DISNEY** LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE** PRECIO RECOMENDADO: **42.95 €**
Todo un hallazgo en el mundo de la acción. Estética única y universo absorbente, acción intensa y adicción enorme. Una verdadera joya del género.



PATRICIAN III

COMPAÑÍA: **ASCARON/FX** LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003** PRECIO RECOMENDADO: **19.95 €**
El juego para los más puristas del género. Control absoluto de la microgestión, y un sinfín de posibilidades estratégicas se ponen en tus manos.




CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

COMPAÑÍA: **BIOWARE/LUCASARTS** LANZAMIENTO: **DICIEMBRE 2003** PRECIO RECOMENDADO: **47.95 €**
El rol adquiere un nuevo sentido en el universo Star Wars, con un juego pletórico obra de Bioware.



THE WESTERNER

COMPAÑÍA: **REVISTRONIC/PLANETA DE AGOSTINI** LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003** PRECIO RECOMENDADO: **29.95€**
Una espectacular aventura, hecha en España y a un precio irresistible. Si no te haces con él, estarás perdido, forastero.



EL RETORNO DEL REY

COMPAÑÍA: **EA GAMES** LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003** PRECIO RECOMENDADO: **44.95€**
Una fiel adaptación de la película, que incluye sencuencias de la misma, junto a una jugabilidad a prueba de bomba.



WAR OF THE RING

COMPAÑÍA: **LIQUID/VIVENDI** LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003** PRECIO RECOMENDADO: **49.99 €**
Los creadores de «Battle Realms» llevan la obra de Tolkien al PC. ¿Qué se puede esperar de esta combinación? Grandes cosas...

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

CALL OF DUTY

COMPAÑÍA: INFINITY WARD/ACTIVISION **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE **PRECIO RECOMENDADO:** 44.95 €
Toda una evolución del concepto visto en «Medal of Honor», con más y mejores opciones y diseño de juego.

COMMANDOS 3 DESTINATION BERLIN

COMPAÑÍA: PYRO/EIDOS **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE **PRECIO RECOMENDADO:** 44.95 €
La serie más emblemática del software nacional dice hasta luego. Pero lo hace a lo grande, con el diseño más redondo y completo de toda la saga.

EMPIRES

COMPAÑÍA: STAINLESS/ACTIVISION **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE **PRECIO RECOMENDADO:** 49.95 €
Sigue todas las reglas del género y va mucho más allá. Un juego de estética increíble y jugabilidad desmesurada. Una maravilla de la estrategia.

Y ADEMÁS...

LAS MEJORES EXPANSIONES DEL MOMENTO

Si quieres ampliar la vida de tus juegos favoritos, nada mejor que una expansión.


PUNTUACIÓN EN MICROMANIA: 89

AGE OF MYTHOLOGY THE TITANS

COMPAÑÍA: ENSEMBLE/MICROSOFT
PRECIO RECOMENDADO: 34.99 €
La mitología según Microsoft se amplía, con los Titanes como protagonistas absolutos.



CIVILIZATION III CONQUESTS

COMPAÑÍA: FIRAXIS/ATARI
PRECIO RECOMENDADO: 29.95 €
La segunda expansión para un gran clásico de la estrategia, que llega a su tercera entrega.



DUNGEON SIEGE LEGENDS OF ARANNA

COMPAÑÍA: GAS POWERED GAMES/MICROSOFT
PRECIO RECOMENDADO: 54.99
Una gran ampliación que viene junto con el juego original.


PUNTUACIÓN EN MICROMANIA: 86

C&C GENERALS ZERO HOUR

COMPAÑÍA: EA PACIFIC
PRECIO RECOMENDADO: 24.95 €
Mejoras en casi todos los apartados importantes para una expansión realmente conseguida.

PARA COLECCIONISTAS

Algunos grandes éxitos, disponen de ediciones muy especiales sólo para grandes coleccionistas.



COMMANDOS 3 EDICIÓN ESPECIAL

COMPAÑÍA: PYRO/EIDOS
PRECIO RECOMENDADO: 59.95 €
El juego, el "making of", la banda sonora, la guía oficial y más material exclusivo del juego.



ICEWIND DALE COMPILATION

COMPAÑÍA: INTERPLAY
PRECIO RECOMENDADO: 59.95 €
Las dos partes de la serie más un CD extra repleto de novedades. Si te gusta el rol no te lo pierdas.



MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT DELUXE EDITION

COMPAÑÍA: 2015/EA PRECIO RECOMENDADO: 49.95 €
El juego original más «Spearhead», con un CD de repleto de extras.



BATTLEFIELD 1942 DELUXE EDITION

COMPAÑÍA: EA
PRECIO RECOMENDADO: 49.95 €
Una edición muy similar a la de «Medal of Honor». Recomendado para los fans del multijugador.

LOS MEJORES "CHOLLOS" PARA NAVIDADES

No tienes excusa. Si te los perdiste, su precio actual hace imposible que no te hagas con ellos.


PUNTUACIÓN EN MICROMANIA: 92

MAFIA

COMPAÑÍA: ILLUSION SOFTWORKS/TAKE 2 PRECIO RECOMENDADO: 29.95 €
Una aventura genial. Gran ambientación, un guión fantástico y un mundo de lo más real.


PUNTUACIÓN EN MICROMANIA: 96

MAX PAYNE

COMPAÑÍA: REMEDY/TAKE 2 PRECIO RECOMENDADO: 17.95 €
La segunda parte ya está aquí... ¿y no has visto el original? Eso no tiene perdón. Y a este precio, mucho menos.


PUNTUACIÓN EN MICROMANIA: 96

QUAKE III ARENA

COMPAÑÍA: ID/ACTIVISION
PRECIO RECOMENDADO: 17.95 €
El gran salto de id Software al mundo multijugador llegó con «Quake III». Su tecnología sigue dando mucha guerra.


PUNTUACIÓN EN MICROMANIA: 90

ALIENS VS PREDATOR 2

COMPAÑÍA: REBELLION/VIVENDI
PRECIO RECOMENDADO: 14.99 €
Angustioso, claustrofóbico, terrorífico... y divertido a más no poder. Escoge tu bando y lucha en un juego de acción sensacional.

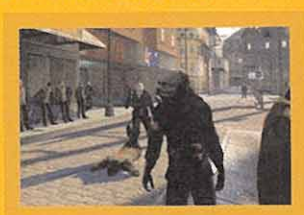
VE AHORRANDO PARA LO QUE VIENE EN 2004...

Prepárate para el año que está a punto de empezar. Viene plagado de novedades, clásicos, juegos revolucionarios y títulos que van a hacerte soñar. Estos que aquí te presentamos son algunos de los más importantes. No los pierdas de vista, porque tu colección no podrá pasar sin ellos.

LOS IMPRESCINDIBLES

HALF-LIFE 2

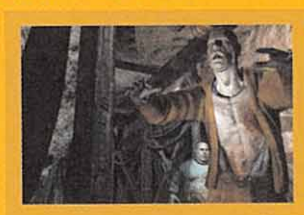
COMPAÑÍA: VALVE/VIVENDI
LANZAMIENTO: PRIMAVERA 2004



Es un nuevo clásico. Así de tajante. Se ha retrasado cuando nadie lo pensaba. Valve ha sufrido un ataque en su servidor y se ha robado parte del código... Parece que todo está en su contra, pero... Hay que verlo. «Half-Life 2» va a definir un nuevo modo de hacer juegos.

DOOM 3

COMPAÑÍA: ID/ACTIVISION
LANZAMIENTO: PRIMAVERA 2004



Cierra la trilogía iniciada con el juego más famoso de la historia, que revolucionó la industria de arriba abajo. Marcó el camino a seguir, y ha hecho de id, sus creadores, una leyenda. El terror y la tecnología se dan la mano en un juego diseñado para asustar. Impresionante.

ROME: TOTAL WAR

COMPAÑÍA: C. ASSEMBLY/ACTIVISION
LANZAMIENTO: OTOÑO 2004



«Total War» ha llevado la estrategia a un terreno inexplorado. Y lo ha hecho con gran acierto y un éxito enorme. Pero «Rome», su próxima entrega, puede además llevarla un paso más allá, al disponer de un motor grafico de tremenda potencia.

DEUS EX. INVISIBLE WAR

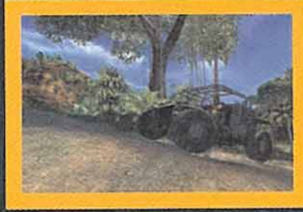
COMPAÑÍA: ION STORM/EIDOS
LANZAMIENTO: MARZO 2004



El talento de los creadores de «Deus Ex» se pone de nuevo a prueba con una segunda parte que pretende llegar allí donde no pudo el juego original. IA a prueba de bombas, un guión cuidadísimo, miles de posibilidades y caminos para resolver todos los obstáculos, y el talento de un diseño explosivo.

FAR CRY

COMPAÑÍA: CRYTEK/UBISOFT
LANZAMIENTO: FEBRERO 2004



Crytek acaba de aterrizar en el mundo del videojuego y su primer proyecto está llamado a levantar una auténtica polvareda. Tecnología de calidad sobresaliente, un juego donde el guión es pieza fundamental, escenarios exteriores de enorme detalle, y una IA por la que muchos títulos matarían.

BLACK & WHITE 2

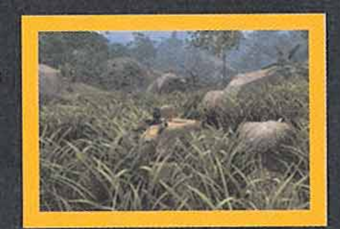
COMPAÑÍA: LIONHEAD / E.A.
LANZAMIENTO: 2004



El talento de uno de los grandes "gurús" del videojuego se halla inmerso en un desarrollo que puede ser realmente grande. El diseño de juego de «Black & White» ha cambiado enormemente, y todo se está llevando a un camino mucho más abierto, profundo y lleno de opciones. Un juego que romperá moldes.

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

COMPAÑÍA: 2015/E.A.
LANZAMIENTO: PRIMAVERA 2004



Si «Medal of Honor» causó furor, esta nueva entrega pretende reverdecer ese éxito. La guerra se traslada al Pacífico Sur, y nos tendremos que ver las caras con el enemigo nipón. Nuevas armas, escenarios más grandes, más detallados, misiones más estratégicas, más variadas.

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

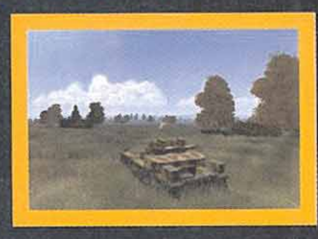
COMPAÑÍA: RED STORM/UBISOFT
LANZAMIENTO: MARZO 2004



«Splinter Cell» ha supuesto un paso adelante en el mundo de la acción táctica. Tom Clancy fue capaz de dar una nueva perspectiva al género. En «Pandora Tomorrow» se habla de un revolucionario modo multijugador, que puede poner la guinda a un invento realmente fantástico.

WARTIME COMMAND

COMPAÑÍA: 1C/CODEMASTERS
LANZAMIENTO: PRIMAVERA 2004



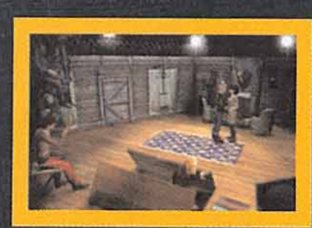
La 2ª Guerra Mundial como nunca la has vivido en un juego de estrategia. Realismo inusitado, fantástica ambientación, batallas masivas y épicas... Parece mentira que, tras este diseño, se encuentre la base técnica de un simulador como «IL 2».Un juego destinado a convertirse en un clásico.



LOS RETRASOS QUE HAN SUFRIDO MUCHOS DE LOS GRANDES JUEGOS QUE ESTABAN PREVISTOS PARA FINALES DE 2003, NOS OBLIGA A ESPERAR MÁS DE LO PLANEADO. PERO SU ATRACTIVO AÚN ES INNEGABLE

THE MOVIES

COMPAÑÍA: LIONHEAD/ACTIVISION
LANZAMIENTO: VERANO 2004



De nuevo la mano de Peter Molyneux se encuentra tras uno de los desarrollo más originales de la industria del videojuego. «The Movies» es algo así como combinar la idea básica de todos los juegos de Molyneux, con un toque de «Los Sims», y una ambientación rabiosamente nueva.

DUNGEON SIEGE 2

COMPAÑÍA: GAS POWERED GAMES/MICROSOFT
LANZAMIENTO: 2004



Chris Taylor, cabeza visible de Gas P. Games es un experto en homenajear a los juegos que más le gustan. «Dungeon Siege» nació como homenaje a «Diablo». Su segunda parte pretende llevar el concepto de juego a nuevos límites, con una tecnología gráfica capaz del máximo realismo.

VAMPIRE. BLOODLINES

COMPAÑÍA: TROIKA GAMES/ACTIVISION
LANZAMIENTO: PRIMAVERA 2004



Una nueva adaptación del universo de "Vampiro" al mundo del PC. El juego de Troika apuesta por una inusual combinación de acción y rol, y se basa en la tecnología de «Half-Life 2». Se mantiene lo más fiel posible al juego de rol original, y visualmente es sobresaliente. Un título capaz de satisfacer a los más exigentes.

DRAGON EMPIRES

COMPAÑÍA: CODEMASTERS
LANZAMIENTO: VERANO 2004



Un enorme universo fantástico para el que se ha creado una historia por un profesional de la literatura. Aboga por entornos de enorme realismo, criaturas míticas y un mundo persistente donde todo está en manos del jugador. Codemasters hace su segunda incursión en el rol online con un título que puede sorprender al más experto.

EVERQUEST 2

COMPAÑÍA: SONY ONLINE/UBISOFT
LANZAMIENTO: FINALES 2004



El regreso de todo un clásico y auténtico responsable del "boom" del género en Internet. Si «EverQuest» fue capaz de crear un concepto nuevo más allá del primer gran título online, «Ultima Online», su continuación renueva las bases técnicas y de diseño, y posibilita a todos los usuarios del original emigrar al nuevo proyecto.

THE MATRIX ONLINE

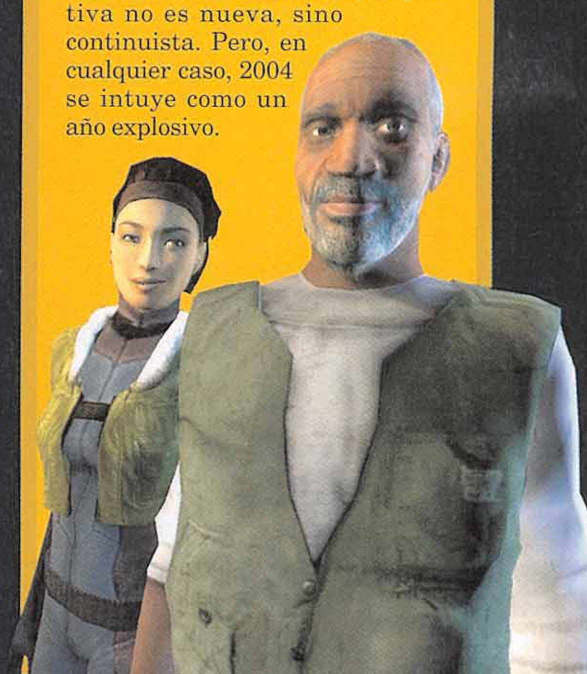
COMPAÑÍA: MONOLITH/UBISOFT
LANZAMIENTO: FINALES 2004



El gran enigma del mundo online. Monolith no desvela el más pequeño detalle sobre el diseño del juego ni su contenido. Tan sólo se afirma que la historia tiene lugar tras la tercera película (a punto de estrenarse en cines), pero poco más se sabe. Se intuye mucha acción, y se espera que algunos de los personajes de "The Matrix" hagan su aparición.

PERO... ¿SALDRÁN?

Es algo que parece lógico preguntarse sobre muchos de los grandes títulos del próximo año, teniendo en cuenta lo que ha pasado a última hora con algunos de los juegos más esperados para este fin de año, que han pasado directamente al primer trimestre de 2004, cuando no a un "limbo" sin fecha oficial. Sin embargo, a estas alturas, todo parece indicar que todos aquellos que han entrado a formar parte de nuestra preselección como los "galácticos" del software de PC, ya no se van a ir más allá... bueno, aunque con Lionhead y Peter Molyneux nunca se sabe (es broma).
¿Cuáles han sido las causas de estos retrasos? Eso es algo que nunca está del todo claro, aunque hay casos espectaculares, como el de «Half-Life 2», que cuando parecía estar todo bien atado, de repente a Valve le ha pasado de todo: primero un retraso de tres meses y luego un presunto robo del código fuente del juego. No es algo normal, desde luego, pero al final, quien se queda con dos palmos de narices es aquel jugador que había reservado ya su copia, y no la verá hasta... ¿cuándo? Nuestra selección no deja de ser un ejercicio de especulación. Pero esperamos que nuestra "bola de cristal" no se equivoque mucho.
Acción y estrategia siguen dominando el panorama internacional, salvo algún raro ejemplo de otros géneros, que también los hay. Y parece que el RPG online comienza a tomar mucha fuerza. Esta perspectiva no es nueva, sino continuista. Pero, en cualquier caso, 2004 se intuye como un año explosivo.





¡La estrella eres tú!
El público lo ha decidido: ¡has ganado el concurso de música de la tele!
Da clases con profesionales del mundo del espectáculo, contrata bailarines y ensaya...
Personaliza tu aspecto físico, elige la ropa, construye y amuebla tu hogar de estrella,
reúnete con más de 20 profesionales para que te asesoren,
prepara los conciertos: crea pasos de baile, elige música y efectos de luz.
Canta hasta 14 éxitos musicales internacionales.
PC CD-ROM
Academia de Estrellas
Academia de Estrellas
Academia de Estrellas
Academia de Estrellas
Famous
Academia de Estrellas
P.V.P. REC. SOLO
34,90 €
3+
www.pegi.info
NOBILIS
MONTE CRISTO
www.montecristogames.com
© 2003 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Monte Cristo.



Söldner. Secret Wars

Los aficionados a la acción multijugador están en el punto de mira de los desarrolladores de «Soldner». Para ellos está especialmente pensado un juego que pretende meternos en la piel de un soldado, que trabajando en equipo con sus compañeros se mueva por un área de 2500 km cuadrados, en el más feroz combate imaginable. A diferencia de otros títulos del género, «Soldner» se centra en la guerra moderna, con armas y vehículos –que se pueden pilotar– reales, y donde todo el entorno es susceptible de ser destruido. Hasta 32 jugadores en servidores dedicados, y 128 en servidores especiales, se darán cita en este espectacular título que pretende auparse al número uno de las preferencias de la comunidad online a nivel mundial.


Spellforce.
The Order of Dawn
¿Te gusto «Warcraft III»? ¿Te gusta el rol? Entonces, «Spellforce» es uno de tus siguientes objetivos. Combinación de juego de estrategia y rol, dotado de un poderoso motor gráfico, y una ambientación fantástica de espada y brujeria, «Spellforce» es un título que ya está dando mucho que hablar. Treinta razas de enemigos, seis razas disponibles en el juego, hechizos, magia, combates y un sistema de control sencillo e intuitivo forman parte de sus credenciales. En su presentación en distintas ferias de juegos, como la de Leipzig, ya ha comenzado a cosechar éxitos y premios. Parece que habrá que seguirle muy de cerca.
Micromanía

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Santiago Tejedor

Mirar hacia atrás

Con la aparición de «Prince of Persia» nos topamos con el último representante de la moda de los "remakes". Juegos basados en grandes clásicos de hace años que parecen tomar nuevos bríos, y se adaptan a gustos, estilos y tecnologías de la actualidad. No es una mala política, si el resultado es bueno, como es el caso. Pero también plantea la duda de si las ideas originales brillan por su ausencia, o es que las compañías cada vez arriesgan menos y van a por aquello que saben que funciona, como con las sagas de todo tipo. ¿Es mejor el resultado final que la originalidad? A veces, por suerte, ambas se dan la mano.

LA CUESTIÓN DEL MES

¿Prefieres jugar con títulos basados en ideas originales, o revivir viejos éxitos con un "remake"?

Somos jugadores y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

Nuestros análisis son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

Micromanía no valora un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

No analizamos versiones piratas, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

Sólo analizamos versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

Micromanía elige un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

Las sucesivas entregas de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

Muchos análisis harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

Cada juego es analizado por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

En cada análisis se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

Cada título se juega hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

Cada título se prueba en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

La puntuación se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Rise of Nations, Empires: Los Albores de la Era Moderna

Las reglas ya establecidas son mejores para ciertos géneros.



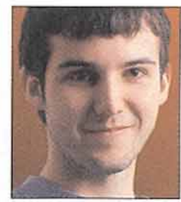
ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción
A lo que juega: Halo, Enigma Rising Tide, FIFA 2004

Mientras el juego sea bueno, me de igual que sea original o no.

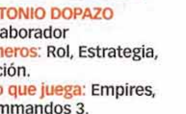


JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Prince of Persia, Tron 2.0

Si se adaptan bien, muchos clásicos merecen un hueco en la actualidad.



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Empires, Commandos 3.



Un "remake" no lo veo claro. Hay juegos que ya tuvieron su momento.

JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Max Payne 2, Jedi Academy, Halo, Call of Duty, Tron 2.0.

Las ideas nuevas suelen dar buenos resultados. ¡Más originalidad!



RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.



ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES



Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO



Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- Que haya vuelto el Príncipe de Persia, para poder comprobar que está en mejor forma que nunca.
- La forma en que «Empires» es capaz de adaptarse a los gustos de cada jugador.
- El realismo de «Call of Duty». No habíamos visto nada así desde «Medal of Honor».
- Que «Max Payne 2» haya conseguido alcanzar el mismo equilibrio entre argumento y jugabilidad que su antecesor.
- La buena salud y longevidad que demuestra la serie «Everquest».

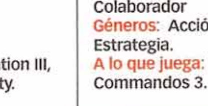
NO nos gusta

- Las continuaciones que no aportan nada al original, como sucede con «Aquanox 2».
- Que EA Sports concentre así sus lanzamientos deportivos. ¿Y el resto del año qué?
- Que un juego tan interesante como «Europa 1400» pierda gran parte de su atractivo por la falta de traducción.
- Que gráficamente hablando «FIFA 2004» no haya conseguido superar a su antecesor.
- Los juegos que, como «Fire Warrior», desaprovechan una licencia con tantas posibilidades como "Warhammer 40.000".

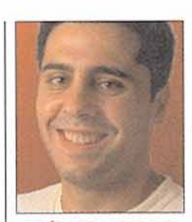
Índice de contenidos



JAVIER MORENO HIDALGO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Civilization III, Breed, Halo, Call of Duty.



Lo nuevo está muy bien, pero algunas series clásicas están mejor.



JESÚS DE LA FUENTE
Colaborador
Géneros: Acción, Aventura, Estrategia.
A lo que juega: Max Payne 2, Commandos 3.

Nuevas ideas de diseño también se pueden adaptar a los clásicos.



Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo

Feliz regreso

Han hecho falta tres lustros y un juego fallido para que el "príncipe" de los videojuegos recupere el trono merecido. Se han evolucionado los puntos fuertes que convirtieron en clásico al original, obteniendo un título excepcional.

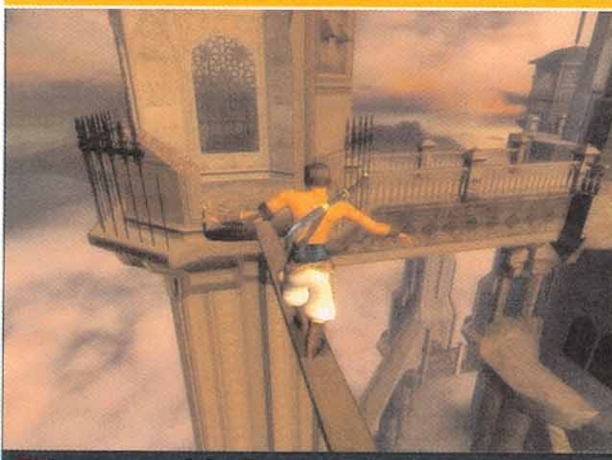
Los buenos juegos, como un buen partido de fútbol o una buena película, tienen en común una intangible cualidad: el sentido del ritmo. No resulta sencillo de explicar, pero sí es muy fácil de detectar: cuando, en un partido de fútbol, los dos equipos enlazan varias jugadas trenzadas, la diversión aumenta. Los juegos con un buen sentido del ritmo proponen retos variados –saltos, disparos, resolución de enigmas– que se encadenan sabiamente, para que el jugador no tenga tiempo de aburrirse. Todos los grandes clásicos, desde «Tetris» hasta «Sonic», pasando por otros títulos más modernos como «Medal of Honor», presumen de esta cualidad.

Esta puntualización es importante porque, precisamente, éste es uno de los aspectos más cuidados de «Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo»: desde el

La referencia

MEDAL OF HONOR

- **Tanto en la calidad de los efectos como en los gráficos, «Las Arenas del Tiempo» es muy superior.**
- **En la aventura del Príncipe predomina el cuerpo a cuerpo. La cooperación entre personajes es más compleja en «Medal of Honor».**
- **«Las Arenas del Tiempo» no dispone de modos multijugador.**



Como un malabarista de circo, el Príncipe tendrá que explotar sus habilidades atléticas.



No todos los juegos te permiten correr verticalmente por las paredes. Espectacular.

Infomanía

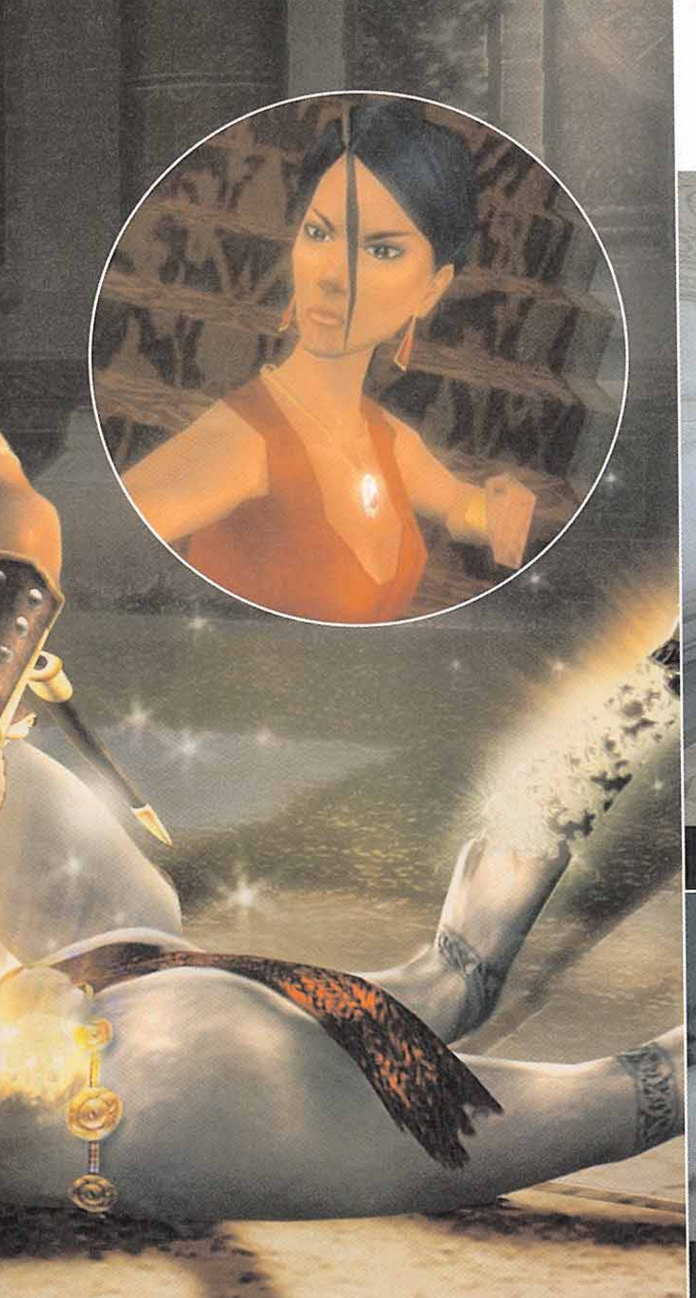
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 a 2.4 Ghz, AMD Athlon a 1.6 Ghz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce FX 5900 Ultra 256 MB, GeForce 4 MX 64 MB** ▶Conexión: **No requiere**

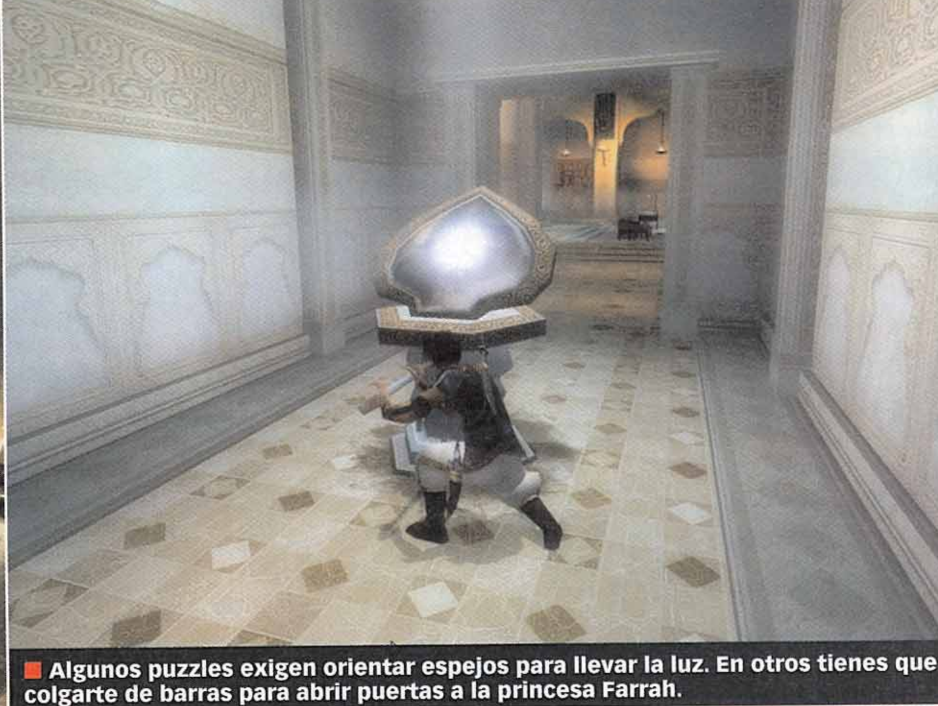
FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, Xbox, PS2, GC, GBA** ▶Género: **Acción/Aventura** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad Recomendada (PEGI): **+12** ▶Estudio: **POP Team** ▶Editor: **Ubi Soft** ▶Distribuidor: **Ubi Soft España** ▶Número de CDs: **1 DVD** ▶Fecha de lanzamiento: **Noviembre 2003** ▶PVP Recomend.: **49,95 euros** (*8.311 Ptas*) ▶Página web: ***www.princeofpersiagame.com***. En inglés. Pantallas, vídeos, foros, salvapantallas, web kit, y minijuego. Interesante para ver el juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de ambientes: **7** ▶Modos de juego: **1** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No.** ▶Modos Multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 800 Mhz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **1,5 Gigas** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3, DirectX 9, 32 MB** ▶Modem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1 Ghz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **2 Gigas** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4, ATI 8500, 64 MB** ▶Modem: **No requiere**





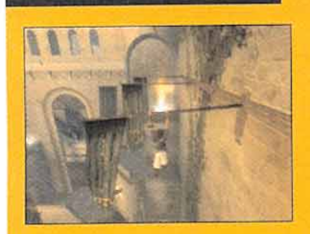
Algunos puzzles exigen orientar espejos para llevar la luz. En otros tienes que colgarte de barras para abrir puertas a la princesa Farrah.



Los jardines y las cavernas esconden muchos peligros insospechados.

Un ejemplo de la espectacular puesta en escena del juego.

El desarrollo





LOS COMBATES A ESPADA son muy emocionantes. El Príncipe puede asestar golpes en cualquier ciclo del movimiento y desde cualquier posición, lo que le permite reaccionar al ataque simultáneo de varios enemigos.

LAS SECUENCIAS DE HABILIDAD son acciones que hay que encadenar: saltar un barranco, colgarse al vuelo de una columna para girar y alcanzar el pulsador de una pared, aprovechar el rebote, y coger una cuerda. El desafío está tanto en no caerse, como en descubrir esta secuencia...

LOS ACERTIJOS proponen retos sencillos: pulsar palancas o descubrir activadores que bajan puentes y abren puertas. En ocasiones, los interruptores se deben pulsar en mitad de una secuencia de habilidad.

LA CAPACIDAD DE MANIPULAR EL TIEMPO PERMITE AFRONTAR EL JUEGO DESDE OTRA PERSPECTIVA, PUES EN CIERTOS MOMENTOS SABES LO QUE OCURRIRÁ EN EL FUTURO

primer segundo de juego, hasta que lo terminas, propone una equilibrada mezcla de combates a espada, escenas de habilidad, evocadores vídeos cinemáticos, y pequeños puzzles, que te enganchan sin remedio. En efecto, la magia de «Prince of Persia» ha vuelto, para alegría de sus múltiples seguidores, algunos ya creciditos... no en vano el primer «Prince of Persia» es de los años ochenta.

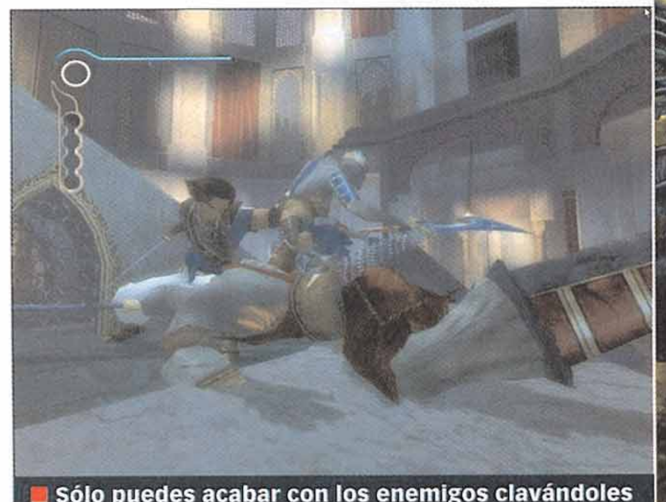
Los cimientos

Jordan Mechner, el creador del clásico original, ha trabajado codo con codo con el equipo que diseñó «Splinter Cell». El resultado se nota en todos los apartados del juego. El argumento, por ejemplo, sin ser original, es la excusa perfecta para explicar las habilidades del anónimo Príncipe protagonista.

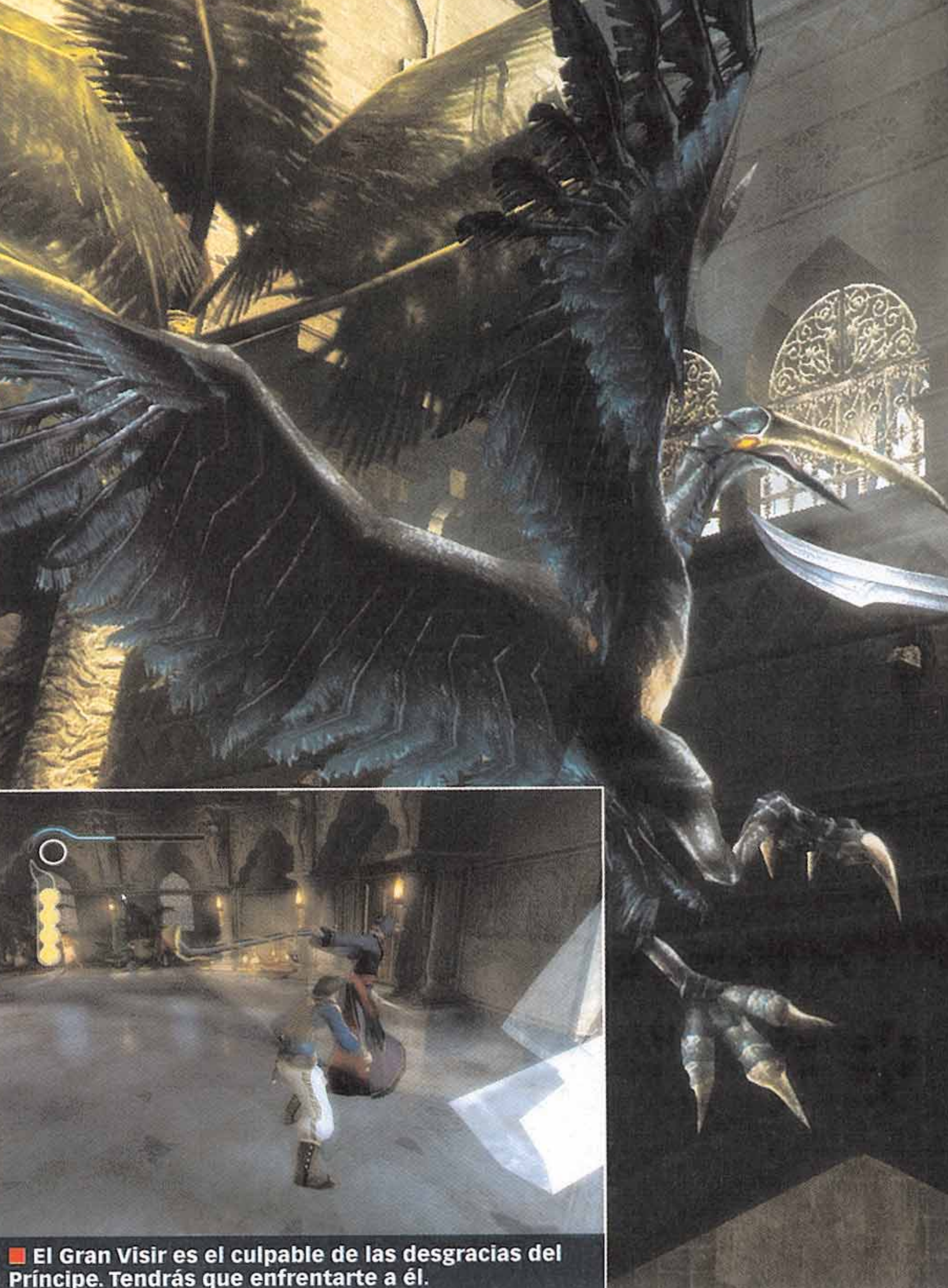
En plena invasión de un palacio enemigo, el Príncipe es engañado por el Gran Visir para que tome una enigmática daga del botín de guerra, desatando las Arenas del Tiempo, una plaga que convierte a todos los habitantes del reino en zombies. El Príncipe tendrá que recorrer el palacio para romper la maldición y acabar con el malvado Visir. La Arena recopilada en la daga se usa para activar diversos poderes, que permiten "rebobinar" el tiempo, aplicar un efecto "tiempo bala", o ver el futuro. Estas habilidades están muy bien integradas –de nuevo, hablamos de ritmo de juego–, ya que hace falta recoger mucha arena para poder usarlas, evitando así que cada salto fallido o estocada traicionera del enemigo, recurramos al botón de rebobinado, eliminando toda la tensión y, con ello, la diversión.

Técnica de ensueño

«Las Arenas del Tiempo» tiene varios ases ganadores bajo la manga, y el dise- ▶▶



Sólo puedes acabar con los enemigos clavándoles la daga cuando están en el suelo.





No te dejes embriagar por la belleza de los escenarios. Un paso en falso, ¡y estás muerto!

El Gran Visir es el culpable de las desgracias del Príncipe. Tendrás que enfrentarte a él.

Daga y espada





LAS DOS ÚNICAS ARMAS que el Príncipe utiliza a lo largo del «Las Arenas del Tiempo» son la clásica cimitarra musulmana y el puñal, que le sirve para extraer las Arenas del cuerpo de los zombies. Puede golpear por separado o combinar su uso para dar mandobles a pares a los enemigos que intenten acabar con su vida.

PARA VENCER AL ENEMIGO, hay que encadenar dos o tres tajos seguidos, y tirarlo al suelo. Entonces dispones de cuatro o cinco segundos para clavarle la daga y acabar definitivamente con él. Si se levanta, tendrás que volver a empezar, así que trata de afinar en esos momentos cruciales.

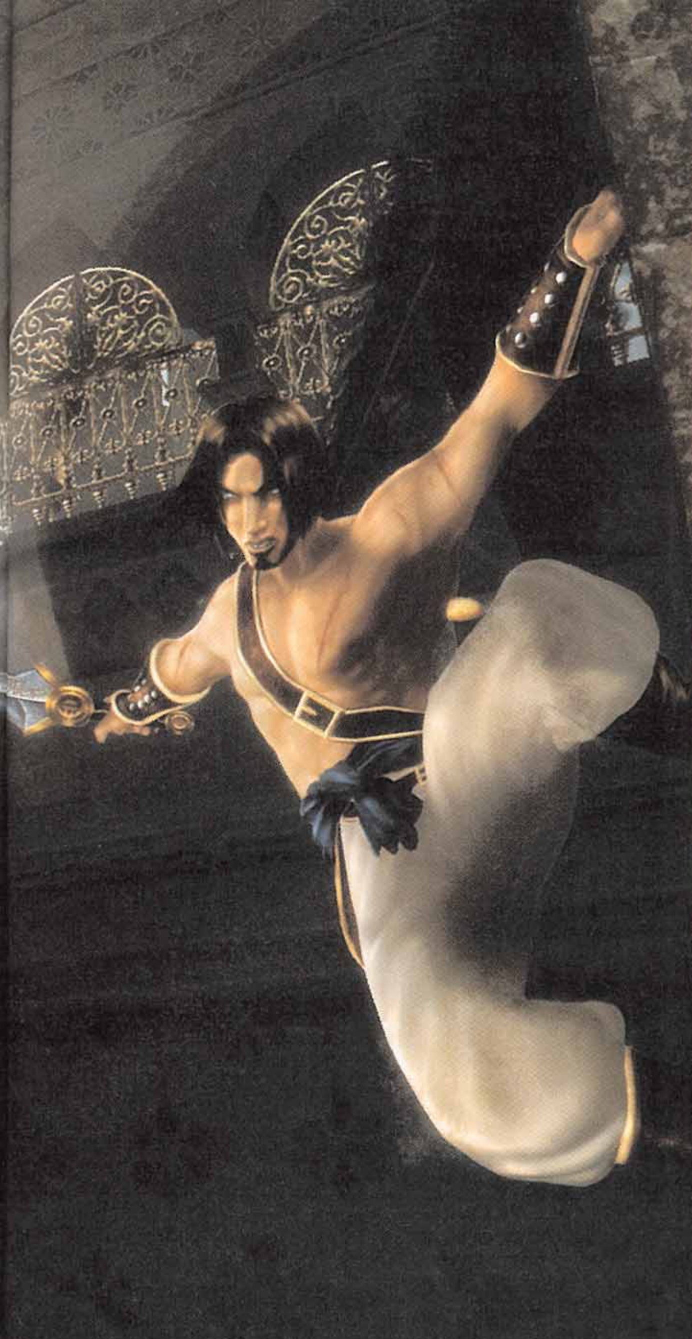
DURANTE LOS DUELOS PUEDES ESCALAR POR EL CUERPO DEL ENEMIGO, DAR VOLTERETAS O INCLUSO CORRER POR LAS PAREDES BUSCANDO EL MEJOR ÁNGULO DE ATAQUE

ño artístico es uno de ellos. La arquitectura del palacio y el mobiliario, desde las antorchas o los arcones, hasta las plazas y minaretes de inspiración arábica, son de una belleza inigualable.

Ubi Soft ha utilizado efectos gráficos por primera vez vistos en un videojuego: desde el ambiente difuminado que envuelve todos los escenarios, hasta los efectos de partículas que aparecen al clavar la daga. Mención especial merece la animación del Príncipe. Los más de 700 movimientos diferentes, de una fluidez asombrosa, permiten al protagonista rebotar en las paredes para golpear con más fuerza, escalar columnas, o dar vueltas en barras verticales, como un autético gimnasta de medalla olímpica.

Además, tienen la capacidad de combinarse entre sí: si estás escalando una columna y sacas la espada, se activa una nueva animación, mezcla de las dos anteriores, que produce un movimiento totalmente nuevo. Esta técnica se aplica a los combates a espada, muy intuitivos; puedes realizar todo tipo de estocadas y esquives con tan sólo las teclas de movimiento y cuatro botones: espada, daga, bloqueo y salto. Aunque el diseño del control se adapta mejor a un "gamepad", la mezcla de teclado y ratón funciona correctamente.

Para mantener un desarrollo fluido no hace falta un ordenador muy potente, pero sí se necesitan 256 Megas de memoria y una bue-



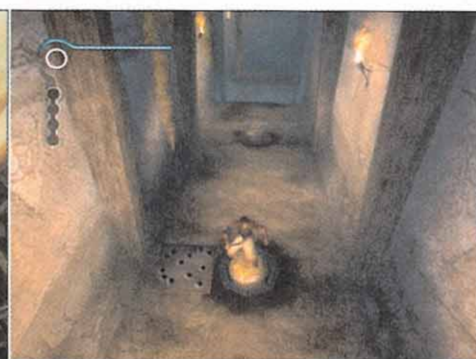
Escenarios vivos

EN LOS COMBATES, los objetos y paredes se convierten en aliados: puedes escalar una columna para esquivar un tajo y caer en picado sobre el enemigo, o rebotar en un muro para cargar con más fuerza. Los mástiles de las banderas se utilizan como apoyo para colgarse y golpear con las piernas, o coger impulso y balancear el alfanje con más contundencia.

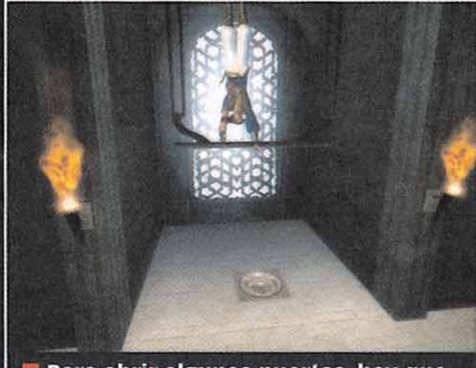
DURANTE LA EXPLORACIÓN, el Príncipe reacciona según las leyes de la inercia, levantando polvo mientras camina o se cuelga del borde de un barranco. Si toca un tapiz, éste ondea ligeramente; cuando pelea en el agua, se elevan olas que deforman aquello que cubren. Si se cuelga de un mástil, éste se doblará en función del impulso y el peso. s



Cada reserva de arena te permite retroceder en el tiempo 10 segundos.



A veces deberás enfundar la espada y "afilar" el cerebro.



Para abrir algunas puertas, hay que balancearse sobre unos tiradores.



Estarás más tiempo colgado de los balcones, que sobre ellos...

na tarjeta gráfica, con soporte completo DirectX 9. El broche de oro a esta perfecta ambientación de «Las Arenas del Tiempo» lo pone el doblaje de las voces al castellano y un espectacular sonido tridimensional con constantes efectos envolventes, que consiguen aumentar la inmersión del jugador en la aventura.

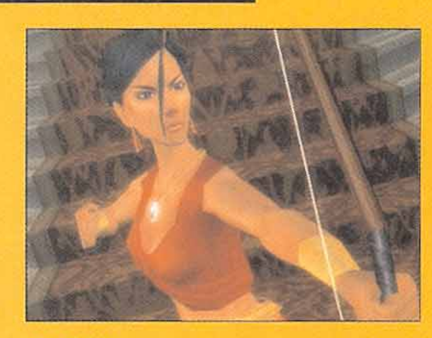
Tajos, saltos y acertijos

Ubi Soft ha ideado un sistema de juego original y tremendamente adictivo.

El palacio y los jardines que lo rodean se dividen en habitáculos independientes que exigen distintas acciones para pasar a la siguiente zona: en algunos momentos, tendrás que despachar a los zombies y recuperar la Arena maldita; en otros, encontrar la forma de alcanzar un lugar inaccesible, mediante la combinación de saltos, balanceos en cuerdas y otros obstáculos, siempre con la amenaza de pegarte el gran "batacazo" y morir. También debes resolver pequeños acertijos que exigen empujar cajas, o trabajar coordinadamente con la princesa Farah para que uno vaya abriendo puertas al otro, y así poder llegar a lugares clave.

Hay algunos puntos mejorables, como la inteligencia artificial de los enemigos y de la princesa: los primeros no son muy propensos a esquivar o bloquear, y la princesa se deja acorralar, y tienes que acudir en su ►►

La princesa



FARAH, la hija del Sultán del palacio invadido y, posteriormente, hechizado por el Príncipe, no se lleva muy bien con nuestro sufrido protagonista. Quién se lo reprocha... Al principio serán mortales enemigos, pero ante el horror que se les avecina descubren que no les queda más remedio que trabajar juntos para acabar con la maldición. Esto tiene toda la pinta de acabar en romance.



LAS HABILIDADES de la Princesa –en todo momento es controlada por la CPU– complementan a las del Príncipe. Ella dispara con el arco desde la distancia, y puede escurrirse por huecos y pasadizos para abrir puertas y desactivar trampas que permitan el avance. En otras ocasiones será el propio Príncipe el que tendrá que pulsar interruptores para despejar el camino de su compañera.

Como una película... de vídeo

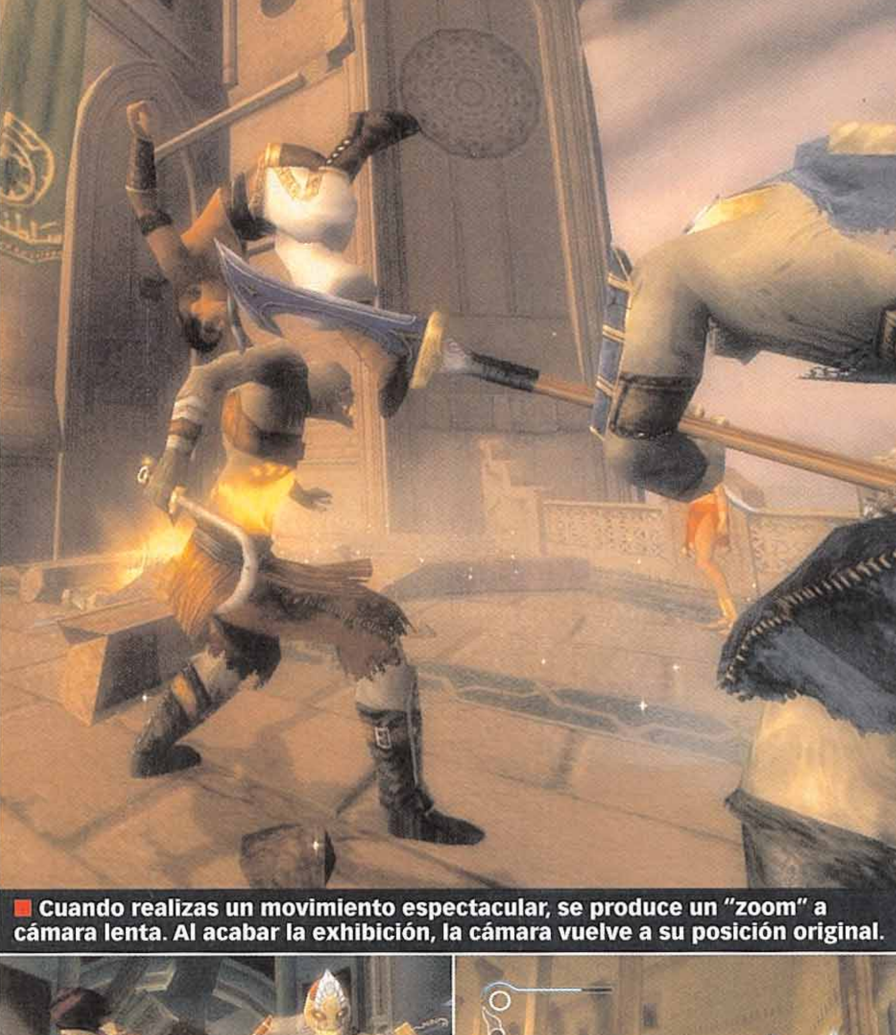




LAS ARENAS DEL TIEMPO flotan en remolinos repartidos por los escenarios. Además, el Príncipe las extrae clavando la daga mágica a los poseídos. Cuando las reservas de arena alcanzan cierto a nivel, se usan para manipular el Tiempo.

REBOBINADO, PAUSA y AVANCE: el Príncipe puede volver atrás para corregir una muerte, o bien paralizar a los enemigos y acabar con ellos fácilmente, u obtener visiones del futuro que le dicen a dónde tiene que agarrarse y cómo saltar para alcanzar cierto lugar.

AVANCE RÁPIDO Y LENTO: las Arenas permiten acelerar el tiempo para que el Príncipe se mueva a gran velocidad o, al contrario, ralentizarlo, al más puro estilo "tiempo bala", y así calcular mejor un salto o buscar fácilmente el hueco por el que hundir la daga al enemigo.



Cuando realizas un movimiento espectacular, se produce un "zoom" a cámara lenta. Al acabar la exhibición, la cámara vuelve a su posición original.



La luz que brilla en los enemigos indica el lugar donde clavar la daga.



Salto en la pared, rebote y tajo de espaldas: una buena estocada...

ayuda constantemente. En ocasiones tenemos que confesar que resulta frustrante encontrar la secuencia de acciones que te llevan hasta un lugar, y un salto mal dado te obliga a empezar desde el principio. El viejo método de ensayo y error... Los principales reproches tienen que ver con la herencia "consolera" del juego: en estas máquinas no hay ratón, así que la cámara no se puede controlar libremente, sólo es posible girarla alrededor del protagonista y aplicar un "zoom". Algunas veces, este control "a medias" te deja "vendido" en pleno salto o en un cambio brusco de dirección.

Tampoco puedes grabar cuando quieres, sino sólo en ciertos puntos de los escenarios (y que a veces no están precisamente a la vista), por lo que algunas zonas difíciles en las que hay que encadenar varias acciones acrobáticas complicadas, te obligarán a repetir una y otra vez, hasta superarlas con éxito y poder seguir con la aventura.

UBI SOFT HA CONSEGUIDO DOTAR A ESTA AVENTURA DE UN "FEELING" ORIGINAL, QUE LO ALEJA SENSIBLEMENTE DEL TÍPICO CLON DE «TOMB RAIDER»

Por fortuna, se trata de cuestiones menores dentro de un buen puñado de grandes virtudes, entre las que destaca con luz propia el extraordinario equilibrio –el equilibrio del que hablábamos al principio del texto– conseguido entre todos y cada uno de los elementos del juego, lo que consigue multiplicar la adicción hasta límites insospechados.

«Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo» consigue algo no demasiado habitual en los "remakes" de los grandes clásicos: crear su propio estilo de juego, romper las cadenas que lo atan al título original, y convertirse en un nuevo clásico del género por méritos propios. Una vez más, Jordan Mechner y su equipo lo han conseguido. ¡Larga vida al "nuevo" y acróbatico Príncipe de Persia!

J.A.P.

Toma nota

Un genial "remake", con personalidad propia.

LO BUENO:
- Técnica y estéticamente, es una obra de arte.
- La fluidez y variedad de los movimientos asombra.
- Sabia combinación de habilidad, combates a espada y puzzles.

LO MALO:
- La cámara te traiciona en ocasiones.
- Sólo puedes salvar en ciertos puntos, y no siempre muy accesibles.

MODO INDIVIDUAL
95

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

ALTERNATIVAS

STAR WARS: JEDI KNIGHT. JEDI ACADEMY
Las luchas a espada y un buen argumento lo asemejan al «Príncipe», pero tiene más acción.
▶Comentado en MM 105 ▶Puntuación: 85

TRON 2.0
Es original, divertido y, sin duda, técnicamente espectacular. También está basado en un mito de la década de los ochenta.
▶Comentado en MM 104 ▶Puntuación: 95





Max Payne 2 The Fall of Max Payne

¡¡Imprescindible¡¡

Max ha vuelto. ¿Qué más quieres saber? ¿No te basta? Haces bien, porque el poli más duro que conoces tiene cosas nuevas que contar. Métete en su pellejo, vive su vida, sufre su angustia y esquiva las balas. Porque Max ha vuelto.

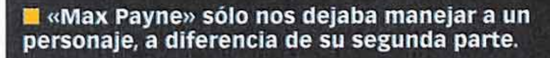
Lo tenemos. ¡Lo tenemos! Nervios, ganas de disparar, de ver la cara de Max, de jugar con uno de los títulos que más hemos deseado desde hace meses. Lo hemos esperado. ¡Cómo lo hemos esperado! Pero Max está de vuelta. De nuevo en su infierno personal. De nuevo en la policía. Pero las cosas son ahora muy diferentes. Una mujer tiene la culpa... ¡Lo tenemos! Y lo hemos jugado... Así que, dejemos nuestro excesivo entusiasmo a un lado y... pero bueno, ¿a quién vamos a engañar? «Max Payne 2» es un juego que entusiasma.

Mucho max, mucho

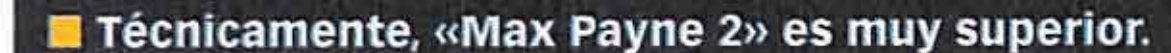
«Max Payne» sentó algunas bases únicas en el modo de entender la acción. Para empezar, claro, el uso de la cámara lenta. El tiempo bala. Pero también algo tan importante como la estructura narrativa. Su guión se desgranaba como el de una pe-

La referencia

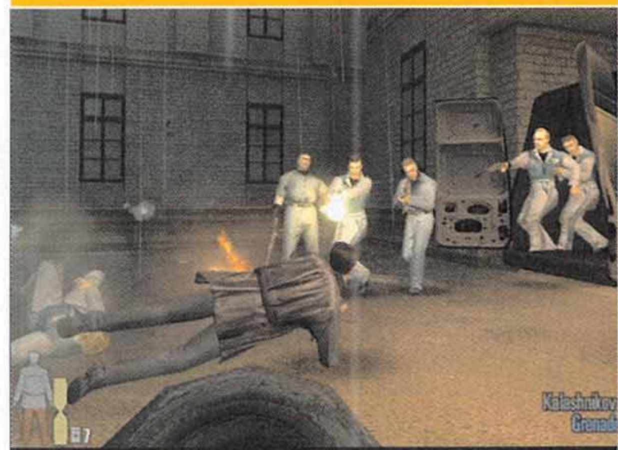
MAX PAYNE



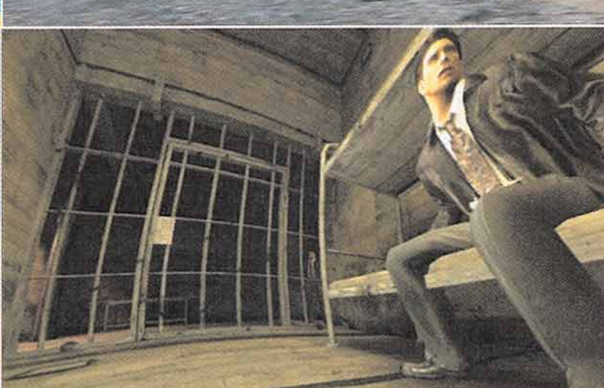
- «Max Payne» sólo nos dejaba manejar a un personaje, a diferencia de su segunda parte.
- Técnicamente, «Max Payne 2» es muy superior.



- La historia es mucho mejor, hay más armas y el universo de juego es mucho más grande en «Max Payne 2» que en el original.



El tiempo bala ha sido rediseñado y ahora es muchísimo mejor que en el original.



El juego vuelve a introducir las fases oníricas y de "flashback" de forma profusa... ¡Pobre Max!

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2.2. GHz** RAM: **512 MB** HD: **1.7 GB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600** Conexión: **No necesita**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Español** (voces, textos y manual) Edad Recomendada (PEGI): **18+** Estudio: **Remedy Entert./Rockstar** Editor: **Take 2** Distribuidor: **Virgin Play** Número de CDS: **2** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **49.95 euros** *(8311 ptas.)* Página Web: ***www.maxpayne2.com*** La información es poca. Pantallas, descargas de vídeo, fondos de escritorio. Muy normalita, pero con un diseño muy bonito.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de personajes: **2 (Max y Mona)** Número de fases: **26, divididas en capítulos.** Número de armas: **19, divididas en 6 categorías** Niveles de dificultad: **4 (Detective, Matón, Minuto en Nueva York, Muerto andante).** Posibilidad de elegir cualquier capítulo al concluir los dos primeros. Los niveles de dificultad se abren a medida que se acabe el juego en el nivel precedente.

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 1 GHz/Athlon 1.2 GHz** RAM: **256 MB** HD: **1.7 GB** Tarjeta 3D: **32 MB** (D3D comp. T&L) Conexión: **No necesita**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium 4 1.5 GHz o superior** RAM: **512 MB** HD: **1.7 GB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600** Conexión: **No necesita**

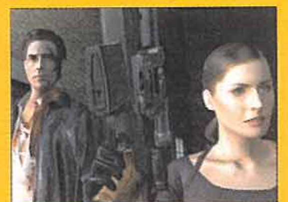
■ ¡Sí! Podemos manager a Mona en varias fases. La historia se enriquece desde su perspectiva, aunque sus habilidades básicas son similares a las de Max.

■ Un gran hallazgo es combinar dos tipos de armas simultáneamente.

■ Algunas escenas están algo subiditas de tono... Sí, es para 18 años.

Max y Mona





LA HISTORIA de «Max Payne 2» ya no gira sólo en torno a Max. Todo el juego se convierte en la narración de la historia que surge entre Max Payne y Mona Sax, y la aventura que corren juntos. Y a medida que esta evoluciona, se descubren sorprendentes giros en la acción.

CONTROLAR A MONA es el mayor de ellos. En el segundo Episodio, Mona entra en acción como apoyo de Max, dándole cobertura en ciertos momentos del juego en el papel de francotiradora, en el escenario de un edificio en construcción.

TODO EL ARGUMENTO se desarrolla de modo que las piezas del puzzle encajan a la perfección a medida que las vamos descubriendo, y no se queda en un ejercicio de estilo, abriendo nuevas opciones al jugador. Todo un alarde de diseño de juego.

SE MUESTRA SOBRESALIENTE A NIVEL TÉCNICO, CON UNA SUPERACIÓN ABSOLUTA DEL ORIGINAL EN TODOS SUS APARTADOS. Y GRÁFICAMENTE ES UNA PASADA...

lícula de cine negro: un personaje con carisma, una gran tragedia en su vida, un cambio radical de actitud, traiciones, asesinatos, complots... Todo ello se contaba de un modo único. Se usaban tanto las conocidas secuencias cinemáticas como una serie de cómics para dar forma a la historia.

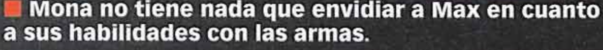
«Max Payne 2» no sólo insiste en ambos aspectos sino que los potencia de modo fabuloso. Tanto es así, que nada más instalar y arrancar el juego, el propio menú principal llama nuestra atención sobre una opción que no parece encajar demasiado bien ahí: "Previamente". Es una secuencia de novela gráfica en que Max cuenta la historia del juego anterior.

La historia comienza como en el original. Una secuencia que empieza a jugar con los tiempos. De pronto aparecen hechos sucedidos en otro lugar, al tiempo que Max despierta en la cama de un hospital. De repente, se nos cuenta algo pasado un rato antes, etc.

Vuelta al cuerpo

La novela gráfica nos va contando cómo Max se libró de la cárcel tras lo sucedido en el primer juego gracias al apoyo del senador corrupto Alfred Woden. Dejó la DEA, volvió a la policía de Nueva York y comenzó una nueva vida, atormentado por el recuerdo y las pesadillas. En un día cualquiera, atendiendo una misión cualquiera, de repente todo vuelve. Aparece de nuevo en su vida Mona Sax, aquella asesina cuyo cuerpo desapareció tras un tiroteo, y de la que se sospechaba que Max empezaba a enamorarse. Bueno, vamos a aclarar el misterio. No es una sospecha. En «Max Payne 2» pasa de todo (de todo) entre ambos. Pero lo peor está por llegar. Max ha metido las narices en ►►

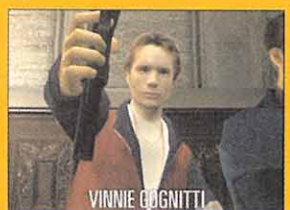


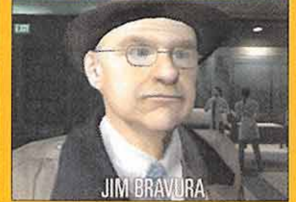

Mona no tiene nada que envidiar a Max en cuanto a sus habilidades con las armas.


Max sigue totalmente atormentado, pero ahora tiene una nueva compañera.

Apaga mis llamas con gasolina... ¡Ah. no! que eso era en el original. Bueno, son los recuerdos de Max...

Los amigos de Max





VIEJOS CONOCIDOS de «Max Payne» hacen su aparición en «Max Payne 2». No se limitan a aparecer en plan "homenaje", sino que su papel es fundamental para la trama. Algunos son antiguos amigos del protagonista, otros enemigos viscerales, como Vinnie Gognitti, del que recordemos que Max abandonó desangrándose en un callejón.

PERSONAJES NUEVOS se unen a la fiesta de la acción. Y lo de unirse es literal, porque en ocasiones algunos NPC nos apoyarán en los tiroteos, y acatarán órdenes sencillas de seguirnos o permanecer quietos en su posición, mientras luchamos con el enemigo.

SU DIFICULTAD ES BASTANTE IRREGULAR, CON MUCHOS ALTIBAJOS, Y TIENE UNA CARGA EXCESIVA DE LAS SECUENCIAS DE NOVELA GRÁFICA EN OCASIONES

un asunto muy sucio: sociedades secretas, una cuadrilla de asesinos a sueldo de gente poderosa, la policía que no se sabe muy bien de qué lado está...

El primer Episodio es casi una entrada en la oscuridad del guión. Algo malo pasa con Mona, porque es detenida y unos asesinos asaltan la cárcel para intentar eliminarla. Y la que se monta es de órdago.

El segundo Episodio es donde las cosas empiezan a aclararse. Además, es el momento en que podemos tomar control de Mona (¡¡sí!!) y empezar a ver el diseño de la acción con nuevos ojos. En la práctica, las habilidades de ésta no difieren de las de Max, pero el guión se ve muy enriquecido.

Pero es a partir del tercer Episodio cuando (después de intensas horas de juego, todavía sube más) se puede afirmar que empieza la acción de verdad. A partir de aquí las cosas se ponen muy serias. La historia de «Max Payne 2» se empieza a desvelar y todo se sucede de una forma tan frenética y tan intensa, que te empiezan a temblar las manos y quieres dejar ya las armas.

Las armas... Sí, claro. Hay que hablar en este momento de las armas. No cambian mucho sobre las del original, aunque hay unas cuantas adiciones. Muy prácticas, pero quizá no impactantes. Pero sí hay algo notorio. Max puede manejar un ataque secundario al tiempo que dispara (con una o dos manos, como es

El nuevo tiempo bala

EL TIEMPO BALA ya no se limita a ser una cámara lenta. Las ventajas del juego original se han planteado ahora de otro modo. El control sobre los movimientos es mucho mayor. Pero la regeneración es incluso más lenta que antes, aunque las secuencias en que nos vemos forzados a usarlo son mucho más difíciles y puntuales. No es la solución ideal para todo momento.

LAS ESQUIVAS se han mejorado para que al tiempo que el protagonista se lanza en plancha, también se produzca una ralentización de la acción sin consumir el recurso del tiempo a cámara lenta. Por tanto, en la mayoría de ocasiones este sistema será ideal para avanzar. Se consigue un espectáculo visual mayor, se potencia la jugabilidad y las opciones del jugador.



En una de las fases, daremos cobertura a Max, como francotiradora.



Mona ha sido acusada, pero Max no puede hacer nada... oficialmente.



Las armas son notables, aunque muchas están heredadas del original.



En ciertos momentos se nos unen NPCs para ayudarnos en nuestra lucha.

de rigor). Las granadas y cócteles molotov ahora se pueden ajustar a una tecla de ataque secundario, de modo que todo es mucho más intenso en los tiroteos. Combinado con la inevitable presencia de explosivos en ciertos escenarios, es fácil imaginar el pandemonio que se organiza en algunos momentos.

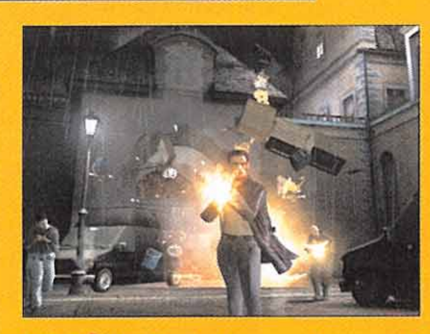
Una gran película

Otro apartado importante es el tiempo bala. ¡Claro! Y se ha mejorado hasta lo indecible. Ahora no sólo está pensado para ser usado en los momentos de verdad peliagudos (algunos enfrentamientos son con más de diez enemigos a la vez) sino que se han potenciado las esquivas, añadiendo un porcentaje de ralentización a las mismas, de modo que reservemos nuestra preciada cámara lenta para momentos de mucho apuro. Y el control sobre el personaje y el gasto del tiempo bala han aumentado también en el momento de usarlo.

Con todo esto, llegamos a una conclusión: «Max Payne 2» es aún más cinematográfico que su predecesor. El guión es formidable, la acción mucho más intensa que en el original, las posibilidades mucho más amplias... Y lo mejor es que todo está plasmado con tal calidad, exquisitez y realismo que asusta.

Un apartado vital llegados a este punto lo forman los NPC. No se trata ya, tan sólo, de invitados o meros

Un mundo real





LA FÍSICA y la interacción con el entorno son dos apartados que han sufrido un tremendo empujón desde el juego original. Se ha creado una simulación física totalmente nueva. Multitud de objetos responden a parámetros realistas en su comportamiento. El resultado es un mundo donde todo lo que tocamos se mueve o varía, explosiona, se destruye, vuela por los aires, se rompe...

LOS MODELOS de los personajes también se acogen a esta premisa, aplicando lo que se llama en el mundillo de los programadores "ragdolls physics". Cada modelo es afectado en su movimiento y posición por los impactos exactos que recibe en distintas zonas de su cuerpo. El resultado es un realismo total. Y todo esto implica que no existe el clipping. El mundo es real y perfecto.

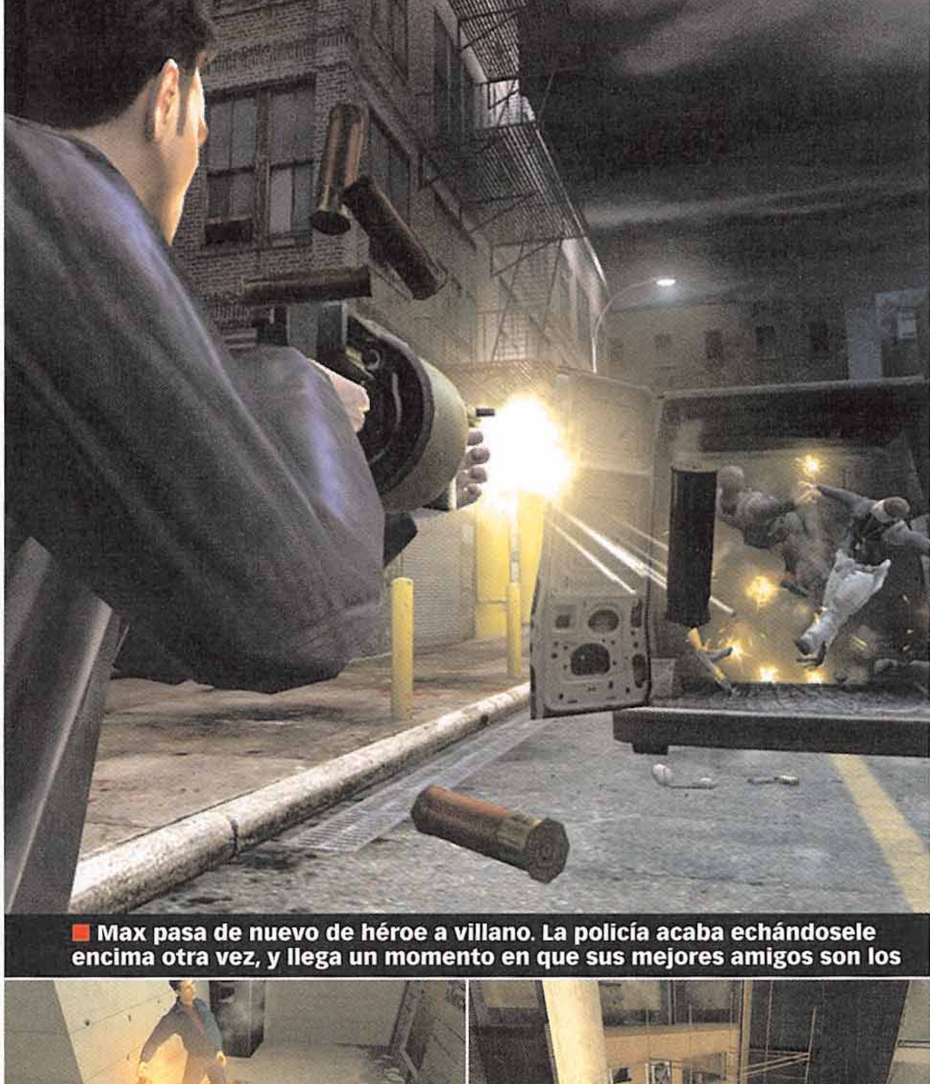
De Novela





LA NOVELA GRÁFICA, uno de los recursos que más han quedado en la memoria de los usados por «Max Payne» pata estructurar su narración, aparece de nuevo en la segunda parte. Pero ahora, veremos caras nuevas en los protagonistas, además de un tratamiento estético mucho más cuidado y maduro. De hecho, podrían editarse directamente en forma de cómic sin problemas.

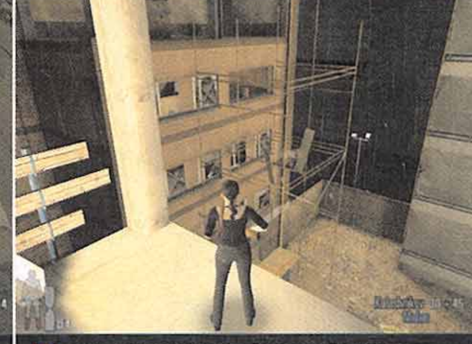
EL DRAMATISMO de alguna de las escenas es enorme. De hecho, las secuencias más trascendentes para el guión se desarrollan en este formato, en lugar de aprovechar las cinemáticas. Pero, como "compensación", en ocasiones se abusa de su duración, y algunas de ellas acaban haciéndose ligeramente pesadas.



■ Max pasa de nuevo de héroe a villano. La policía acaba echándosele encima otra vez, y llega un momento en que sus mejores amigos son los



■ La nueva simulación física potencia la interacción con el entorno.



■ Ver, como Mona, lo que hemos vivido como Max, es desconcertante.

comparsas. En muchas fases del juego varios personajes se nos unirán, dándonos cobertura en nuestra acción. Incluso, podemos darles órdenes sencillas como que nos sigan o que se queden quietos.

Y es inevitable hablar del apartado técnico. No sólo el universo del juego ha madurado, con escenarios más grandes, más reales, más interactivos... es que toda la tecnología es de ensueño.

Las secuencias cinemáticas son dignas de Oscar. Se ha aumentado su número, su calidad, la trascendencia de las mismas en el guión, su conjunción con la acción en tiempo real... Son una obra de arte, vaya. Y gráficamente, bueno, para qué hablar. Las múltiples opciones de configuración gráfica del menú principal dejan claro por dónde van los tiros en «Max Payne 2». Para ponerlo todo al máximo necesitamos un equipo muy potente. Pero merece la pena. El

LA JUGABILIDAD ES EXCELENTE. EL TIEMPO BALA HA SIDO REDISEÑADO POR COMPLETO, POTENCIANDO EL CONJUNTO Y APORTÁNDOLE GENIALIDAD

uso del píxel shader hace maravillas, y está profusamente empleado en el uso del tiempo bala para conseguir el máximo realismo. Es posible bajar el nivel de detalle y seguir disfrutándolo pero la calidad visual merma muy mucho.

El sonido es la otra gran piedra de toque de la tecnología. Es apabullante. Sencillamente increíble y, además, soporta Dolby Digital. Si tu ordenador soporta audio 3D actívalo a tope.

En suma, «Max Payne 2» es una maravilla del software. El guión es fabuloso, la puesta en escena, soberbia, la tecnología, una maravilla, la interacción es total, a narrativa, de Oscar... y encima, Max se echa novia (en el fondo ésta es una historia de amor...¡qué romántico!) y la podemos controlar en algunas fases. ¿Qué más quieres? «Max Payne 2» es ya un clásico. Una joya del arte del videojuego.

F.D.L.

■ **ALTERNATIVAS**

MAFIA
Mezcla aventura y acción, con un guión excelente, y su perspectiva de juego es también en tercera persona. Eso sí, es algo más lento.
▶Comentado en MM 93 ▶Puntuación: 92

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
Un universo fantástico para otro excelente juego de acción, aunque quizá no ten impresionante como «Max Payne 2» en su diseño.
▶Comentado en MM 105 ▶Puntuación: 85

Toma nota

Una obra de arte. Imprescindible para cualquier aficionado.

LO BUENO:
▲ Técnicamente es una maravilla.
▲ Poder manejar a Mona.
▲ El apoyo de NPCs.
▲ El sonido 3D y el soporte de DD.
▲ La simulación física. Excelente.

LO MALO:
▼ Se necesita un equipo muy potente para sacarle la máxima calidad.
▼ La diferencia en las habilidades de los dos personajes es nula.

MODO INDIVIDUAL
95

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

En un mundo inseguro, pocas cosas hay que inspiren más confianza que el Servicio Secreto Británico.



La comedia más divertida que estabas esperando...



¡YA A LA VENTA EN VÍDEO Y DVD !

MATERIAL EXTRA:

. ASÍ SE HIZO JOHNNY ENGLISH
. TEST DE OBSERVACIÓN
. ESTADÍSTICAS DE LOS PERSONAJES
. CONTENIDOS DVD-ROM:
- Descargas - Perfil del Espía
- El Desafío del Espía
- Retrato Robot





Madden NFL 2004

Maravilla americana

Dicen que la perfección no existe, pero nosotros lo dudamos porque las novedades de esta nueva entrega de la serie son tan geniales que elevan al rango de lo perfecto la jugabilidad, el realismo y los gráficos.

Tras catorce entregas tiene su mérito sorprender a los fieles de la serie como lo consigue «Madden NFL 2004». La novedad más relevante es el control del "Playmaker", que brinda la interesante opción de cambiar la jugada y las rutas en tiempo real, es decir, que antes o después del saque, con el "quarterback" decidiendo el pase, o bien en plena carrera, podemos leer la táctica del rival y jugársela con un sorprendente "reverse" o haciendo que un receptor cambie de ruta para que pueda recibir desmarcado. En defensa o con equipos especiales también podemos cambiar la jugada y llevar a los "linebackers" hacia la zona más desprotegida.

Una libertad total en lo táctico que lleva la experiencia de juego a un nivel insuperable en realismo y jugabilidad, especialmente porque la IA es de matrícula de honor y no olvidemos que podemos crear nuestro propio libro de jugadas.

Además encontramos un fastuoso "modo gestión" deportiva, llamado "propietario", en el que podremos incluso diseñar un nuevo estadio para nuestro equipo.

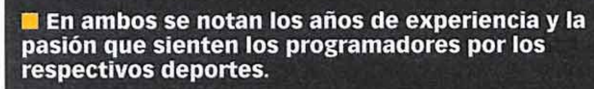
El control es sencillo y rápido siempre que contemos con un gamepad de ocho botones para asignar los pases a los receptores y ejecutar con una sola pulsación la finta, protección, placaje, giros, el amago, etc.

Lo único realmente difícil en este juego es describir sus gráficos y animaciones: sólo viéndolos entenderéis porqué nos parecen casi perfectos y la referencia de todo un género.

A.T.I

La referencia

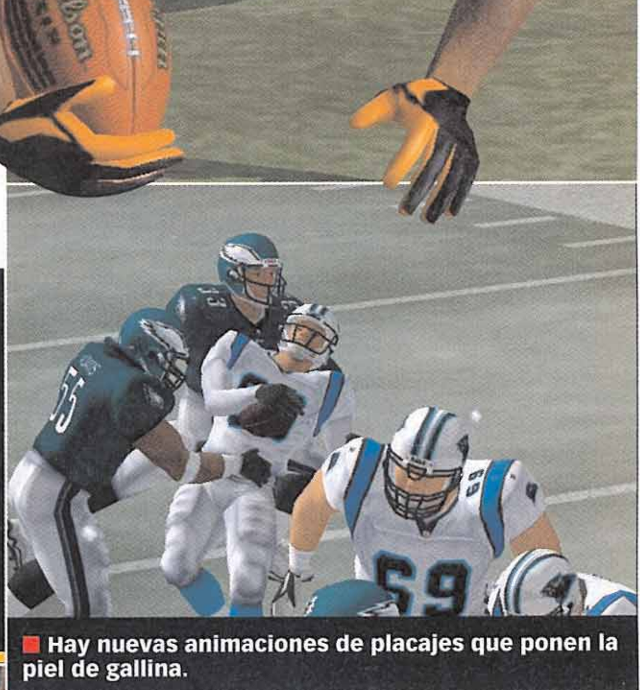
FIFA 2003



- **En ambos se notan los años de experiencia y la pasión que sienten los programadores por los respectivos deportes.**
- **«Madden NFL 2004» está por encima en gráficos y animaciones, que ya es decir.**
- **Los dos cuentan con magníficos modos multijugador online que multiplican la adicción.**



La puesta en escena transmite la insuperable plasticidad de este deporte.



Hay nuevas animaciones de placajes que ponen la piel de gallina.

Toma nota

El mejor simulador deportivo de todos los tiempos.

LO BUENO:
- La libertad de juego táctico.
- La ejecución de las acciones de juego: rápida y sencilla.
- Gráficos, animaciones... de diez.

LO MALO:
- Requiere un gamepad con dos palancas analógicas.

INDIVIDUAL 92

MULTIJUGADOR 94

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La IA es bastante más "legal" que los jugadores humanos.

SOLO:
Lo mejor: El desafío de llegar a la Superbowl.
Lo peor: Las inevitables lesiones de tu sufrido "quarterback"

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Sorprender con un "reverse" y que te salga.
Lo peor: Los que sólo van a placar a lo bestia.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2700+** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **Creative 3D Blaster GeForce3** Conexión: **ADSL.**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, PS2** Género: **Deportivo** Idioma: **Castellano** (manual), **inglés** (textos y voces) Edad Recomendada (ADESE): **+3** Estudio: **EA Sports** Compañía: **EA Sports** Distribuidor: **Electronic Arts** Número de CDs: **2** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **47,95 euros** *(7.986 Ptas)* Página web: ***www.easports.com/games/***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III a 800 MHz** RAM: **256 MB** Disco duro: **800 MB** Tarjeta 3D: **32 MB DirectX9** Módem: **Cable o ADSL.**





Empires:
Los Albores de la Era Moderna
Nace un clásico

Los ingleses lo expresa muy bien. Dicen algo así como "El rey ha muerto, larga vida al rey", y la verdad, no se nos ocurre nada más apropiado para dar la bienvenida al nuevo rey. ...O mejor, al nuevo emperador de la estrategia.

Si «Empires: Los Albores de la Era Moderna» es uno de los juegos más esperados por los aficionados a la estrategia de todo el mundo, no es sólo por las magníficas sensaciones que han transmitido sus versiones previas, sino sobre todo porque es –a todos los efectos– la continuación oficiosa de «Empire Earth», probablemente el mejor juego de estrategia de los últimos años. El reto era muy osado, pero nos alegra poder anunciar que «Empires» lo ha superado ampliamente, gracias, a una combinación perfectamente equilibrada de ideas originales y conceptos ya probados.

Igual pero mejor

Y es que, antes que nada, hay que reseñar que «Empires» no destaca por ser especialmente revolucionario. Antes, al contrario, su siste-

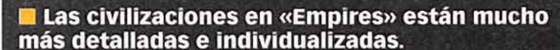
La referencia



EMPIRE EARTH



- **«Empires» abarca menos tiempo y menos culturas que «Empire Earth».**



- **Las civilizaciones en «Empires» están mucho más detalladas e individualizadas.**
- **«Empires» emplea un entorno gráfico similar al de «Empire Earth» pero mucho más avanzado.**



El sistema de control de la aviación es de lo mejor que se ha visto en el género.



Las campañas están repletas de preciosas secuencias cinemáticas con diálogos.



Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **128 MB, 512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 Ti 4600 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** ▶Edad recomendada (ADESE): **+12** ▶Estudio: **Stainless Steel** ▶Compañía: **Activision** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **27 de Octubre** ▶PVP recomendado: **49.95 euros** *(8.310 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.empiresrts.com*** En ella está descrito un gran volumen de información acerca del juego, aunque todavía algo escasa de otros contenidos adicionales.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **3** ▶Civilizaciones disponibles: **9 (chinos, coreanos, ingleses y Francos. Posteriormente franceses, británicos, alemanes, rusos y estadounidenses)** ▶Modos de juego: **2 sistemas de distinto ritmo** ▶Escenarios: **Generador aleatorio** ▶Editor de misiones: **Sí** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Competición** ▶Número de jugadores: **2-8** ▶Opciones de conexión: **Red local, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **1,1 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB, Compatible con DirectX 9.0** ▶Módem: **56 KBps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** ▶Módem: **56 KBps, ADSL**

Objectives
Travel to Clairvaux

■ Al acercarnos hasta un primer plano, el juego adquiere una nueva dimensión. El nivel de detalle en todos los modelos es asombroso además de muy realista.

■ El interfaz estándar del género hace que jugar a «Empires» sea inmediato.

■ Poder manejar miles de unidades es uno de sus atractivos más notables.

Conquistas sin límites





LAS TRES CAMPAÑAS que incluye el juego, una ambientada en la Inglaterra del Rey Arturo, otra en la Corea de la Edad Imperial y otra en la Segunda Guerra Mundial, garantizan horas de juego.

LOS ESCENARIOS ALEATORIOS complementan a las campañas para asegurarle una larga vida útil a «Empires», aunque no hubiera estado de más que se hubiera incluido algún escenario individual previamente establecido, como una batalla famosa o un mapa especial o similar.

EL EDITOR DE ESCENARIOS soluciona en parte esta carencia, pues su control es sumamente sencillo y cualquier aficionado podrá utilizarlo sin demasiados problemas, aunque no sin previo aprendizaje. El editor de campañas, además, permite unir de manera casi profesional los escenarios creados.

LA INCLUSIÓN DE DOS MODOS DE JUEGO, UNO MÁS ESTRATÉGICO Y OTRO CON MÁS ACCIÓN, OFRECE UN DESAFÍO A MEDIDA DE CUALQUIER AFICIONADO A LA ESTRATEGIA

ma de juego es totalmente continuista con los de «Empire Earth» y otros clásicos del género. Pero hay gran cantidad de novedades y de ideas originales, y sin embargo, es patente el esfuerzo de los diseñadores por conseguir que cualquier aficionado –incluso sin experiencia– se pueda "poner a los mandos" de «Empires» sin ningún problema.
Así, al igual que en tantos títulos, en «Empires» se combina la recolección y gestión de recursos con la construcción de edificios y unidades. Por supuesto, hay centenares de unidades diferentes, nueve civilizaciones, cinco épocas y montones de tecnologías, pero eso es algo que, como el valor en los soldados, dábamos por supuesto. No. Lo importante en este caso es que las novedades, que son abundantes, van encaminadas a que el juego se adapte a cualquier preferencia y a conseguir que cada partida sea una experiencia única, y esto se ha conseguido de manera notable.

A tu medida

Así, «Empires» incluye dos sistemas de juego diferentes: uno rápido, de partidas cortas en las que predomina la acción, y otro más pausado con partidas más largas, en las que predomina la construcción y la estrategia. Estos dos tipos de juego reproducen básicamente las dos maneras de entender la estrategia en las que se dividen los aficionados a este género de todo el mundo. Por esta razón «Empires» es el primer juego en el que todos ellos pueden encontrar un desafío a su medida. Igualmente, cada una de las siete civilizaciones del juego posee una serie de características –generalmente en forma de habilidades especiales de sus unidades y edificios– que la hace única y totalmente diferente de ►►

Escribir la historia





LAS CINCO ERAS DEL JUEGO, desde finales de la Edad Media hasta las Segunda Guerra Mundial, representan algo más que nuevas unidades y avances tecnológicos, y es que «Empires» incluye un sistema muy original que nos permite seguir el curso de una civilización por la historia.

LAS CUATRO CIVILIZACIONES iniciales, China, Corea, Inglaterra y los Francos, se amplían al llegar a la Primera Guerra Mundial con Francia, Reino Unido, Alemania, Rusia y Estados Unidos. En este punto podemos cambiar también de civilización.

EL CAMBIO DE CIVILIZACIÓN nos permite elegir entre las naciones a las que dio lugar la nación inicial. Así, por ejemplo, si comenzamos jugando con los ingleses podremos seguir con el Reino Unido, los Estados Unidos o Alemania.



Los efectos visuales, como el reflejo de las unidades sobre las aguas, son estupendos, pero para apreciarlos es necesario un ordenador muy potente.

Las habilidades especiales de cada raza están totalmente diferenciadas.

Un aspecto crucial del juego es que aparecerá totalmente en castellano.

las demás, hasta el extremo de que cada una de ellas exigirá al jugador concienzudo un aprendizaje independiente. El resto de novedades, como la posibilidad de desarrollar avances tecnológicos y aplicárselos al tipo de unidad que elijamos, o la posibilidad de elegir una nueva civilización a medida, van encaminadas en el mismo sentido. Se resumen en la sensación de que cada vez que jugamos a «Empires» es como si lo hiciéramos por primera vez.

Salto tecnológico

En el aspecto tecnológico, «Empires» supone un salto cualitativo con respecto a lo que el género ofrece, especialmente en lo referente a su apartado gráfico. En concreto, el nivel de zoom que podemos alcanzar es simplemente cinematográfico, y eso, combinado con unos modelos extremadamente detallados y a unos efectos visuales soberbios, nos introduce en los combates de una forma inédita. Igualmente, la posibilidad de manejar hasta ocho mil unidades individuales supera ampliamente todo lo visto hasta ahora. Aunque, eso sí, la potencia necesaria para poder disfrutar de estas características es considerable. Aun así, se trata de un precio pequeño para poder disfrutar de uno de los mejores títulos del momento. Sin duda, el mejor juego de estrategia en la actualidad. Más allá de gustos y preferencias, un título imprescindible en cualquier colección.

J.P.V.

EL TAMAÑO DE LOS EJÉRCITOS PUEDE LLEGAR A SER ABRUMADOR, AUNQUE, ESO SÍ, EL COSTE EN REQUISITOS TÉCNICOS ES PROPORCIONAL

Toma nota

El mejor juego de estrategia del momento, sin discusión.

LO BUENO:
- Dos sistemas de juego diferentes, para que cada cual elija.
- Su motor gráfico es sencillamente espectacular.
- Combina las novedades con un sistema de juego clásico.

LO MALO:
- Los requisitos técnicos son necesariamente elevados.
- El interfaz es poco configurable.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
96	98

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo individual es genial, **el modo multijugador, insuperable.**

SOLO:
Lo mejor: Las campañas son casi como una película interactiva.
Lo peor: Falta algún escenario individual.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Cada partida es diferente de la anterior.
Lo peor: Los requisitos técnicos son muy selectivos.

ALTERNATIVAS

RISE OF NATIONS
El último de los grándes de la estrategia en 2D, posee una profundidad que rivaliza con la de «Empires».
▶Comentado en MM 102 ▶Puntuación: 94

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
Otro clásico, centrado en el aspecto táctico y con una genial ambientación.
▶Comentado en MM 103 ▶Puntuación: 90

NO PUEDES DEFENDER LO QUE NO PUEDES COMPRENDER.

Incluye la SELECCIÓN ESPAÑOLA

ENFRÉNTATE CON LA SELECCIÓN ESPAÑOLA, LIDERADA POR RAÚL LÓPEZ, CONTRA LOS PODEROSOS EQUIPOS DE LA NBA.

DESATA UN ILIMITADO ARSENAL DE MOVIMIENTOS CON EL CONTROL EA SPORTS™ FREESTYLE.

Crea los más increíbles movimientos, asistencias, mates, bandejas sin mirar. Domina el **Freestyle 10-Jugadores**, donde jugadores sin balón luchan los bloqueos, indican jugadas, realizan aclarados; utiliza a tus compañeros de equipo para derrotar a tus contrincantes.

CREA TU JUEGO.



EA SPORTS **SOMOS EL DEPORTE.**

NBALIVE2004.COM



























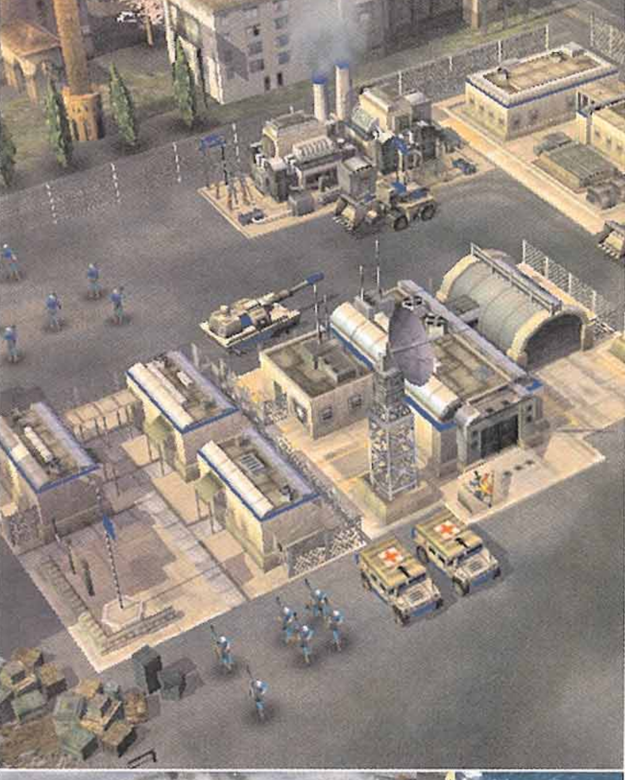


Zero Hour

EXPANSIÓN PARA C&C GENERALS

Muchas novedades en el frente

¿Y tú qué le pides a una expansión? No..., un coche, un yate y un piso en la playa no te lo va a dar, pero si pidieras más misiones, problemas resueltos y nuevas unidades, entonces quedarías más que satisfecho con estos dos discos.





Se ha ampliado la plantilla de poderes especiales disponibles, el combate se hace más sofisticado.

Al ejecutar por primera vez «Zero Hour» el aficionado a la serie se encuentra con una grata sorpresa. Los ejércitos son los mismos, pero ha cambiado el estilo de juego. El modo de campaña es mucho más atractivo, con escenas cinemáticas más espectaculares y mapas más largos y elaborados. Aunque hay sólo cinco misiones por ejército, estas son un reto más intenso y complejo. Además, la inteligencia artificial ha sufrido grandes cambios. Ello es debido a que los programadores han tomado ciertas estrategias que usan los jugadores en partidas online, y las han aplicado al modo individual.

También cabe destacar dos aspectos muy mejorados. El primero de ellos corresponde al apartado multijugador, del que se ha suprimido el insufrible atajo de "alt+f4" y los trucos ilegales, y se han añadido opciones, así como nuevos mapas. El segundo atiende a un modo de luchas "1vs1" de desafío, en las que tendremos que escoger un personaje y derrotar a los nueve restantes.

Si a todo esto añadimos la traducción completa y un modo de escaramuzas interminable, está claro que esta expansión parece ser una apuesta segura. Aún así, seguimos sin entender por qué no se ha incluido un cuarto ejército a sumar a los tres ya existentes, o por qué les resulta tan difícil añadir unidades navales.

En cualquier caso, los veinticinco euros que cuestan los dos discos están más que justificados si buscas un juego más trepidante.

J.M.G.

La referencia

C&C GENERALS

- «Zero Hour» dispone de 12 variantes distintas de ejércitos, frente a 3 del original.
- La IA es mejor en «Zero Hour», puesto que en nuestra referencia resultaba un tanto predecible.
- La campaña es más corta en «Zero Hour» que en «Generals» pero en cambio ofrece un vasto modo de desafío.



Al más puro «Street Fighter», el modo de desafío nos sumerge en encarnizadas batallas.

Toma nota

Corrige y aumenta con gran acierto la jugabilidad del original.

LO BUENO:
- Los generales son muy divertidos.
- La cuidada ambientación.
- La IA está muy mejorada.

LO MALO:
- Que no haya servidores como los de Battle.net.
- La campaña debiera ser más larga.

INDIVIDUAL 86

MULTIJUGADOR 90

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador es adictivo y desafiante... **incluso con la CPU.**

SOLO:
Lo mejor: Los hilarantes comentarios de los oponentes.
Lo peor: Algunas misiones son un calvario.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Combinar poderes de varios generales.
Lo peor: Está sujeto a saboteadores de partidas.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2400+** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 4200, GeForce 4 MX 440** Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** Edad Recomendada (PEGI): **+18** Estudio: **EA Pacific** Compañía: **EA Games** Distribuidor: **Electronic Arts** Número de CDs: **2** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **24,95 euros** *(4.151 Ptas.)* Página Web: ***http://www.generals.ea.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Athlon, Pentium a 1 GHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **3 GB** Tarjeta 3D: **64 MB, DirectX 8.1b** Modem: **No requiere**





Call of Duty

La superación de un estilo

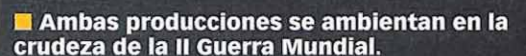
¡Coge tu fusil, soldado, y al frente! ¿O acaso tienes miedo? Pues deberías, porque la guerra jamás había sido tan real como en este juego, destinado a ocupar el trono de la acción en primera persona de ambientación bélica.

No se puede hablar de «Call of Duty» sin que nos venga a la mente un juego tan fantástico como «Medal of Honor: Allied Assault». Ambos comparten ambientación, estilo, e incluso base tecnológica, pero hay ciertos puntos que terminan por diferenciar claramente ambos productos. Mientras que el segundo apuesta por una acción más propia de una película, los integrantes de Infinity Ward han realizado un profundo estudio sobre cómo debió ser un auténtico campo de batalla de la II Guerra Mundial. El resultado no es otro que una sobresaliente ambientación.

La referencia

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

- **Ambas producciones se ambientan en la crudeza de la II Guerra Mundial.**
- **En «Medal of Honor» la acción se desarrolla principalmente en solitario y no en grupos.**
- **Aunque el motor gráfico es el mismo, «Call of Duty» está más depurado tecnológicamente y resulta superior.**



Contra la opresión nazi

La opción para un jugador ofrece cuatro campañas que conforman un total de más de 20 extensas misiones. Al contrario que en otros títulos donde tomamos el con-



Una apacible villa francesa será testigo de una sangrienta batalla entre alemanes y aliados.



Un ejemplo del depurado entorno gráfico que ofrecen los escenarios del juego.

Infomanía

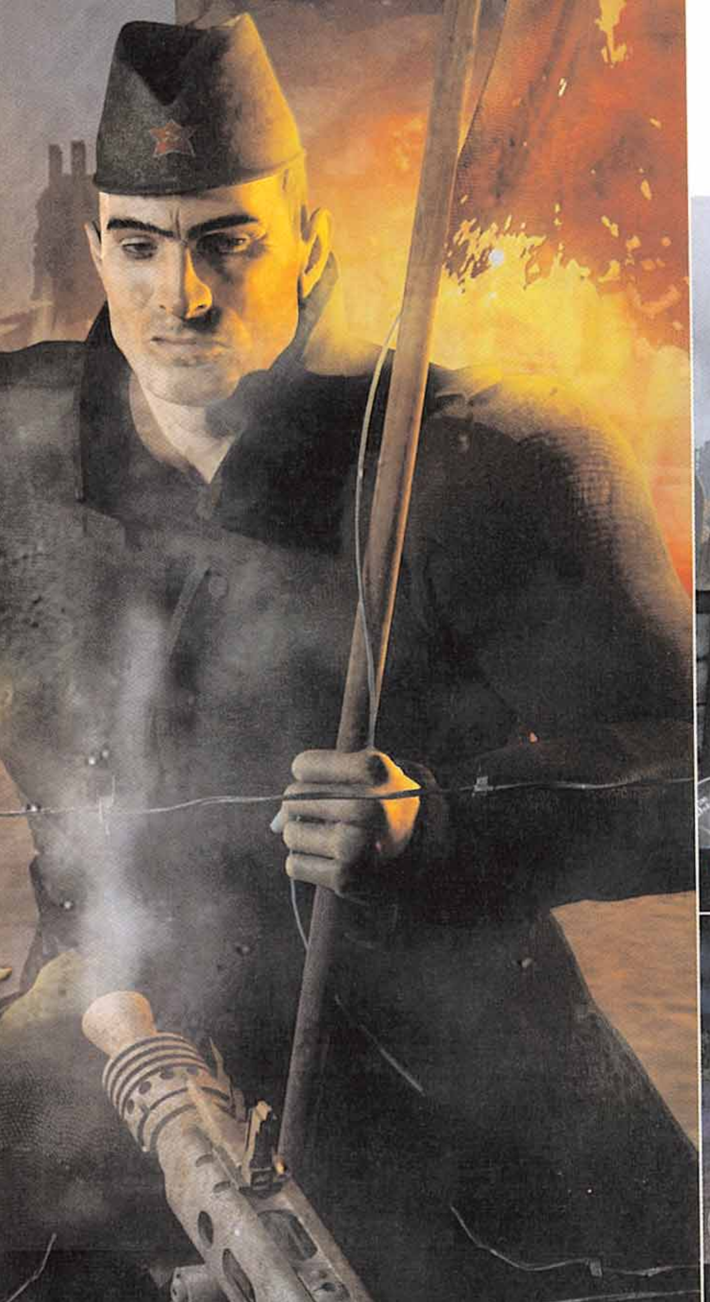
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2000+** ▶RAM: **768 MB de DDR**, ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (textos y manual), **inglés** (voces) ▶Edad Recomendada (PEGI): **+16** ▶Estudio: **Infinity Ward** ▶Compañía: **Activision** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **4** ▶Fecha de lanzamiento: **24 de Noviembre 2003** ▶PVP: **49,95** ▶Página Web: ***www.callofduty.com*** Cuenta con apartados interesantes sobre todo lo relacionado con el juego. Aparte de la posibilidad de descargar la demo, vídeos...

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número fases: **4 campañas (americano, ruso, británico y aliados)** ▶Modos de juego: **Campaña** ▶Número de personajes: **3** ▶Número de fases: **24** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **5 (diversos modos según objetivo por equipos o deadmatch)** ▶Opciones conexión: **Red local, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 700 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1,3 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB, Compatible DirectX9.0a** ▶Módem: **56Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **1,5 MB** ▶Tarjeta 3D: **Radeon 9700, GeForce FX 5600 128MB** ▶Conexión: **ADSL**





Nada más pisar Stalingrado, y en medio de un ambiente infernal, tendremos que guardar la fila hasta que este soldado nos entregue algo de armamento.



Aquí podéis ver el enorme poder de fuego de las baterías antiaéreas



El patriotismo ruso queda reflejado en el soldado que ondea su bandera.

Asequible para todos





EL NIVEL DE DIFICULTAD condiciona en gran medida la experiencia jugable. Si optamos por el más sencillo, las campañas se convertirán en un paseo, pero basta subir al nivel medio para que ciertos escenarios supongan un desafío. Y además, la jugabilidad mejora enormemente.

ACERTAR A UN ENEMIGO desde la distancia es una tarea compleja. Por ello se ha incluido la posibilidad de hacer un pequeño "zoom" sobre el escenario a la hora de apuntar. No resulta tan efectivo como el rifle francotirador, pero ayuda.

EL RENDIMIENTO del juego es incluso mejor que el de otros con más años a sus espaldas. Con un equipo de gama media-alta se puede disfrutar de elevadas resoluciones, texturas de alta definición, y filtros trilineales, sin ralentizaciones.

TODOS LOS ESCENARIOS ESTÁN PLAGADOS DE SOLDADOS QUE LUCHAN, SE ESCONDEN, HUYEN O PIDEN AYUDA, LO QUE INCIDE POSITIVAMENTE EN EL REALISMO DEL JUEGO

trol de un único personaje o bando, en «Call of Duty» la acción tiene lugar desde tres puntos de vista diferentes: como soldado americano, británico y ruso. A lo largo del juego viviremos –junto a nuestros compañeros– épicas batallas como la resistencia de Stalingrado, la lucha en tierras normandas en el famoso día D, o incluso el sabotaje del acorazado Tirpitz. Cada misión consta de inicio con una serie de objetivos que deberán ser cumplidos, aunque podrán variar según un guión predefinido. Aquí no habrá que dar órdenes ni dirigir un grupo de soldados, más bien asumiremos el papel de un recluta más que intenta salir vivo de la contienda. Y lo más sorprendente es que la idea funciona, realmente nos sentimos uno más y no como la estrella del juego.

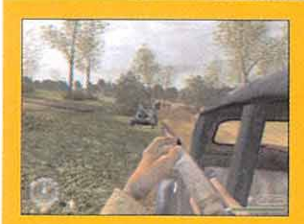
De auténtica película

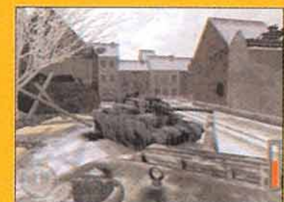
Todos los escenarios que visitamos están plagados de soldados que luchan por su vida, se esconde, huyen, o piden ayuda. Y no hablamos de un pequeño contingente de soldados, sino de decenas de hombres que actúan con cierta inteligencia, otorgando al jugador una sensación de inmersión como pocas veces habíamos experimentado. Escenarios como la impresionante recreación de la batalla de Stalingrado, donde una multitud de soldados corren despavoridos por la orilla del Volga, al tiempo que Stukas aterrorizan con sus vuelos en picado, es un claro ejemplo de lo que se puede conseguir con un elaborado diseño y una imaginería visual apropiada.

Dando guerra

De la elevadísima adicción que provoca jugar con «Call of Duty» tiene mucha culpa su apartado tecnológi- ▶▶

Momentos estelares





LAS CAMPAÑAS están formadas en su mayoría por misiones a pie, aunque de vez en cuando tocará subirse a un tanque y demoler toda resistencia acorazada que se ponga por delante, o emprender una peligrosa huida en un coche.

EL IMPACTO DE UNA BOMBA en las proximidades producirá en nuestro personaje una sensación de aturdimiento muy conseguida por los programadores. La vista se nublará ostensiblemente, no oiremos sonido alguno, y nuestros movimientos serán extremadamente lentos.

LAS ANIMACIONES "ambientales" están a la orden del día. Aviones que surcan los cielos, explosiones de morteros, disparos de ametralladoras a lo lejos. Todo ello ayuda en gran medida a recrear un escenario muy creíble.



Muchas casas están fuertemente custodiadas por diversos puestos de ametralladoras. Afortunadamente contamos con el apoyo de la artillería



Sólo el PanzerFaust situado en la Iglesia puede acabar con el tanque.



El cañón "estaba" bien protegido. Ahora debemos inutilizarlo.

co. Se pueden decir muchas cosas sobre el "vetusto" motor gráfico de «Quake III», pero una es segura: no deja de sorprendernos. La enésima modificación vista sobre este "engine" es capaz de manejar más de 200.000 polígonos en pantalla, mostrar explosiones de una contundencia inusitada y deleitarnos con una recreación del agua extremadamente realista. Pero lo mejor está por llegar, ya que las animaciones faciales y corporales son fantásticas, de las mejores que podemos contemplar en el género.

Y todo esto sin necesidad de contar con un equipo de altas prestaciones. Terminando con el repaso tecnológico, no podemos olvidarnos del sensacional sonido tridimensional cuyos efectos de sonido harán temblar la mesa de nuestro ordenador.

En compañía... humana

Para rematar la faena, «Call of Duty» incluye un apartado multijugador de lo más completo. Posee cinco modos de juego diferentes y nada menos que 12 mapas, a modo de aperitivo, para abrir boca. Y decimos esto porque el juego está preparado para aceptar futuras modificaciones que miles de usuarios compartirán a través de Internet. En definitiva, "Call of Duty" ha resultado una producción grandiosa. Y es más, nos atreveríamos a catalogarlo como el mejor juego de acción bélica en primera persona jamás realizado.

J.M.H.

«CALL OF DUTY» ESTÁ PREPARADO PARA ACEPTAR FUTURAS MODIFICACIONES QUE MILES DE USUARIOS COMPARTIRÁN POR INTERNET

Toma nota

Hace trizas a otros clásicos del género. Muy recomendable.

LO BUENO:
- Excelente ambientación con todo tipo de detalles.
- Las animaciones son muy reales y fluidas.
- En general, toda la puesta en escena es apoteósica.

LO MALO:
- Queremos más niveles y escenarios cuanto antes.
- No es original, por decir algo.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
95	88

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El aspecto más interesante del juego reside en la **campaña individual.**

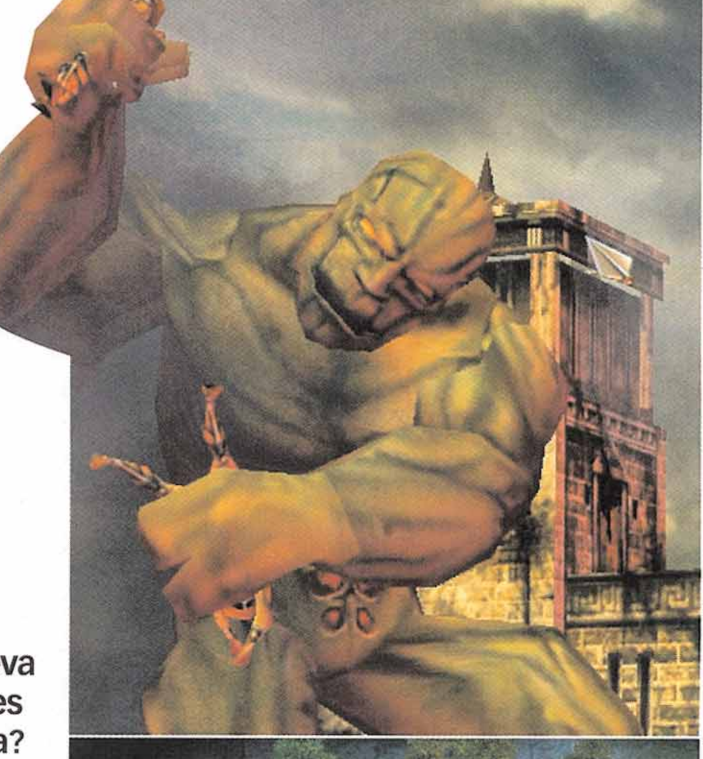
SOLO:
Lo mejor: El desarrollo de las campañas está muy bien diseñado.
Lo peor: No poder jugar en modo cooperativo.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Está abierto a todo tipo de modificaciones
Lo peor: Si acaso, le faltan modos de juego

ALTERNATIVAS

HALO
Otro grandísimo arcade que cuenta con una tecnología excelente y opciones multijugador.
▶Comentado en MM 105 ▶Puntuación: 92

VIETCONG
Arcade ambientado en las espesas junglas de Vietnam, que ofrece grandes dosis de realismo.
▶Comentado en MM 99 ▶Puntuación: 90



The Titans

EXPANSIÓN PARA AGE OF MYTHOLOGY

El capricho de los dioses

Todo gran juego de estrategia suele tener su correspondiente expansión, incluso los "divinos". Una nueva civilización y una campaña con doce misiones individuales parece una buena oferta pero, ¿está realmente a la altura?

La respuesta es que sí, ya que sin ofrecer una cantidad abrumadora de novedades, las que ofrece tienen tal "sustancia" que hacen que se convierta en una ampliación imprescindible. El añadido más llamativo es la inclusión de una nueva civilización, los Atlantes, con todo lo que ello conlleva.

Para familiarizarnos con esta nueva raza, disponemos de una nueva e interesante campaña individual ambientada tras los sucesos acaecidos al final del juego original. En ella, los titanes logran por fin romper el bloqueo de los dioses del Olimpo y ayudan a los Atlantes ofreciéndole nuevos poderes francamente variados, eficaces y espectaculares.

De entre ellos, el que tiene una repercusión más directa en la faceta táctica es la capacidad de transportar edificios en el espacio/tiempo y el poder de "deconstruir" estructuras enemigas.

Por otra parte, el potencial de los Atlantes hará que se convierta sin duda en una de las civilizaciones preferidas en multijugador, ya que cualquier unidad atlante puede convertirse en héroe, permitiendo crear ejércitos ultrapoderosos siempre que se establezca el suficiente suministro de recursos. Unimos a esto 12 nuevas unidades míticas, unos "pasajes celestiales" que permiten transportar unidades con gran rapidez, sin olvidar a los esperados Titanes (única unidad nueva disponible para el resto de civilizaciones), y obtenemos una expansión a la medida de lo que podrían esperar los fans del original.

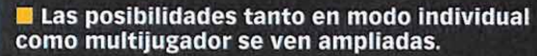
M.J.C.

La referencia

AGE OF MYTHOLOGY



- **La expansión tiene el mismo motor gráfico, aunque aporta efectos más espectaculares.**



- **Las posibilidades tanto en modo individual como multijugador se ven ampliadas.**
- **El periodo histórico de la expansión es el mismo, y la historia continúa donde se quedó el original: un buen aliciente para los seguidores.**



La nueva civilización tiene unidades tan interesantes como este fuelle de fuego.



La nueva campaña individual nos lleva a visitar parajes tan sugerentes como el Monte Olimpo.

Toma nota

Una estupenda expansión que aporta sustanciosas mejoras.

LO BUENO:
- ▲ La nueva civilización.
- ▲ El hilo argumental continúa el del original.

LO MALO:
- ▼ Es corto. Sólo 12 misiones nuevas.
- ▼ Sólo hay una unidad nueva para las razas del juego original.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
89	92

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador gana muchísimos **enteros con la civilización extra.**

SOLO:	EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Una nueva historia con una nueva raza por descubrir. **Lo peor:** La nueva campaña es breve.	**Lo mejor:** El potencial Atlante en manos de jugadores reales. **Lo peor:** Novedades casi nulas para las otras razas.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **P. 4 2,2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 MX 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**

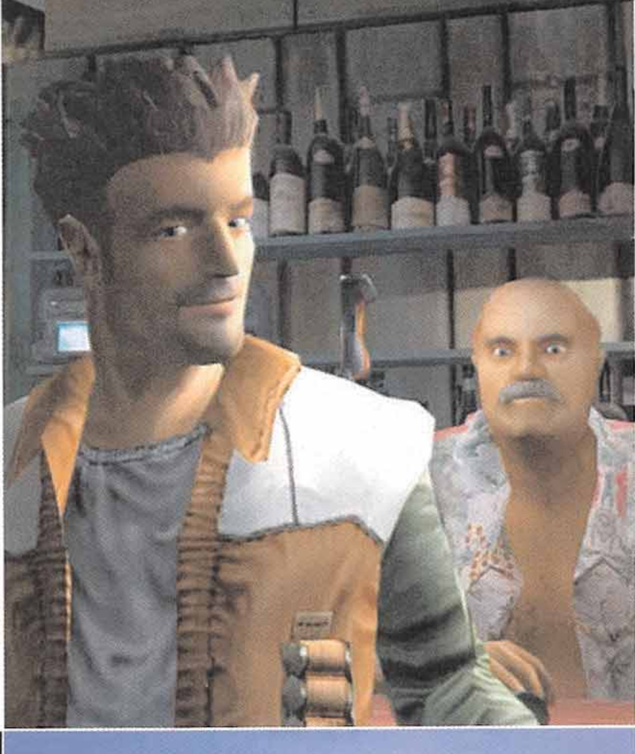
FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (texto y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **12** ▶Estudio: **Ensemble Studios** ▶Compañía: **Microsoft** ▶Distribuidor: **Microsoft** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **24 de octubre** ▶PVP recomendado: **34,99 euros** *(5.821 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.microsoft.com/games/titans/default.asp***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 450 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Disco duro: **1,5 GB** ▶Conexión: **Módem 56 kbps.**



Yager
El Top Gun del futuro

Nadie duda de que los simuladores de vuelo tienen su encanto, pero donde esté una buena nave espacial, con sus rayos de partículas, y sus escudos... Y si encima tienen una pinta tan buena como en este juego, ya ni te cuento.



La acción transcurre en un futuro no muy lejano en el que la Tierra no está dirigida por los gobiernos, sino por los intereses comerciales de las grandes corporaciones en que está dividido el planeta. Una de estas organizaciones es Proteus, a la que pertenece nuestro protagonista, Magnus Tide, realizando los trabajos más arriesgados y peligrosos que nadie quiere hacer.

El argumento del juego está muy bien implementado desde el inicio. No se trata de ir realizando misiones, una detrás de otra, sin ningún sentido, sino que desde el principio, aprenderemos el manejo básico de la nave y, a medida que avancemos, iremos adquiriendo diferentes tipos de armas y habilidades de vuelo. Todo ello, perfectamente enlazado con la historia, que le otorga un aspecto muy cinematográfico a todo el conjunto.

La referencia

BREED

- **Ambos títulos presentan unos gráficos soberbios en ambientaciones distintas.**
- **En la referencia, existe una mayor diversidad de opciones. En «Yager» sólo manejamos distintos cazas de combate.**
- **Los dos títulos poseen un sistema de control dedicado a disfrutar al máximo de su carácter arcade, y por lo tanto, menos realista y complejo.**


Los efectos especiales y de partículas son una constante durante los combates.


El nivel de detalle de los escenarios es increíble, y de lo más realista.

Las mejores vistas

El apartado gráfico es impecable, los escenarios son de lo más realistas, destacando entre otras cosas, los efectos especiales como el humo, el fuego, las explosiones, la estela que dejan las naves en el cielo...

La jugabilidad está muy bien integrada, ya que se han simplificado los controles de la nave para que todo el mundo pueda disfrutar desde el primer momento.

En fin, «Yager» contiene los elementos necesarios para convertirse en un juego a tener en cuenta, tanto por su excepcional tecnología, como por su poder adictivo y por la variedad de misiones a realizar, y sobre todo por su frescura.

J.F.G.

Toma nota

Muy entretenido y vistoso. Para no complicarse mucho la vida.

LO BUENO:
- La calidad gráfica de los escenarios.
- La variedad de misiones a cumplir.
- La sencillez de manejo de la nave.

LO MALO:
- Los requisitos mínimos son muy elevados.
- La dificultad, en ocasiones, resulta excesiva.
- No se ha localizado a nuestro idioma. Ni textos ni voces.

MODO INDIVIDUAL 80

MODO MULTIJUGADOR 82

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Las persecuciones entre varios jugadores **son muy divertidas.**

SOLO:
Lo mejor: Realizar una a una las misiones.
Lo peor: Resulta muy frustrante ser eliminado justo al final del nivel.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Combatir en los cielos contra varios oponentes humanos.
Lo peor: Las funciones de juego son limitadas.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD Athlon a 2,2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 TI 4800 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, Xbox** ▶Genero: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (manual), **inglés** (textos y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **+12** ▶Estudio: **Yager Development** ▶Compañía: **THQ** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1 DVD** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **42,95 euros** *(7.146 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.thq.co.uk***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III a 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **3,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **128 MB, DirectX 8.1** ▶Módem: **56kbps**

1943 ¡Mientras que el mundo se sumerge en el caos, una fuerza siniestra busca el poder!

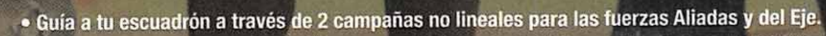
¡Decide el destino del mundo en el ojo de la Tormenta silenciosa!
Un juego táctico en 3D por turnos con elementos de rol
Una explosiva mezcla de asalto sigiloso y frontal

S² Silent Storm





- Guía a tu escuadrón a través de 2 campañas no lineales para las fuerzas Aliadas y del Eje.
- Usa tu armamento con más de 75 armas auténticas de la II Guerra Mundial en dramáticas batallas.
- Elige tu equipo internacional entre 40 agentes experimentados.
- Una historia apasionante, gráficos asombrosos, entornos que se pueden destruir por completo, movimiento realista e iluminación dinámica.









www.silentstorm-online.com

WWW.movilgalaxy.com ¡¡¡TENEMOS TODOS LOS JUEGOS, TONOS Y LOGOS

polifónicos

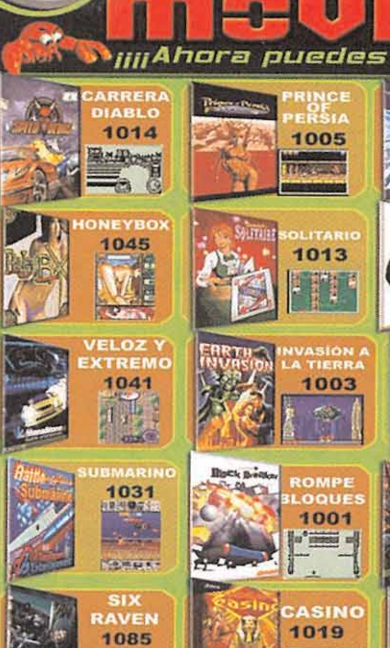
BUSCATONOS PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MÓVIL — SI NO VES LO QUE BUSCAS ENVÍA TP29 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL 7494

Envía TP29 + un espacio y el código del tono > al 7494 — O llama al 806 52 61 40

83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83604	LOCA	MALENA GRACIA
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
80025	THE SIMPSONS	THEME
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80043	THE TERMINATOR	FILM
80001	IN DA CLUB	50 CENT
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80093	EQUADOR	SASH
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
80096	PULP FICTION	FILM
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
83580	WEEKEND	SCOOTER
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
80065	FRIENDS	THEME
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
80174	THE X FILES	THEME
80143	PINK PANTHER	THEME
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
80045	WITHOUT ME	EMINEM
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
80014	JAMES BOND	FILM
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	OREJA V GOGH
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
83650	SAINT ANGER	METALLICA
82440	DIME	BETH
81691	JALEO	RICKY MARTIN
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
81686	SAMBAME	UPA DANCE
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEÁ
80024	THE MATRIX	FILM
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
80406	TAKE ON ME	A-HA
82430	DEVUÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
83667	JOGI	PANJABI MC
80108	BENNY HILL	THEME
83844	GET IT TOGETHER	SEAL
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
83806	ANOTHER NIGHT	SPS
83856	20 DE ENERO	LA OREJA DE VAN GOGH
82813	MI JEFE	MOJINOS ESCOZÍOS
83653	ALL THE THINGS SHE SAID	TATU
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUILE
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
80336	MACGYVER	THEME
82436	DÍGALE	DAVID BISBAL
80217	I CAN´T GET NO SATISFACTION	ROLLING S.
80012	SK8ER BOI	AVRIL LAVIGNE
80554	ONE MORE TIME	DAFT PUNK
80197	SANDSTORM	DARUDE
80062	IN THE END	LINKIN PARK
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
83849	MOLINOS DE VIENTO	MAGO DE OZ
83654	JUST CANT GET ENOUGH	DEPECHE MODE
83297	SOBE SON	MIAMI SOUND MACHINE
83601	UN EMOZIONE PER SEMPRE	E. RAMAZZOTTI
80321	UNFORGIVEN	METALLICA
83641	CALAVERA	SEGURIDAD SOCIAL
80137	ENTER SANDMAN	METALLICA
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
83847	SUFRE MAMON	HOMBRES G
83649	BUSINESS	EMINEM
83786	DESENCHANTEE	KATE RYAN
81664	CHILDREN	ROBERT MILES
82740	MALDITO DUENDE	HÉROES DEL SILENCIO
83845	MISS INDEPENDENT	KELLY CLARKSON
83619	TORRENTE	[JOAQU]IN SABINA Y SANTIAGO SEGURA
83666	HOLLYWOOD	MADONNA
80073	NO GOOD FOR ME	THE PROGIDY
80044	ROCKY	FILM
80067	BELISSIMA	DJ QUICKSILVER
80030	CHANGES	2PAC
83586	SOMEWHERE I BELONG	LINKING PARK
80051	TOP GUN	FILM
83661	AXEL F 2003	DJ MURPHY BROWN
80078	BILLY JEAN	MICHAEL JACKSON
80131	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	THEME
80285	CHARLIE´S ANGELS	THEME
82341	CUANDO TÚ VAS	CHENOA
82886	NI MÁS, NI MENOS	LOS CHICHOS
80091	20TH CENTURY FOX	FILM
83820	HIPNOTIZADAS	LUNAE
83680	IT JUST WONT DO	TIM DELUXE
83651	SPANISH	CRAIG DAVID
80498	THE PHANTOM OF THE OPERA	OPERA
83394	TODA LA NOCHE EN LA CALLE	AMARAL
82364	CHIQUILLA	SEGURIDAD SOCIAL
80478	CRAZY	AEROSMITH
80158	RING RING	NORMAL RINGTONE
83821	SACRAMENT	HIM
83657	START ME UP	ROLLING STONES
83591	U MAKE ME WANNA	BLUE
82000	A BAILAR	CANTORES DE HÍSPALIS
82092	AMOR AMOR AMOR	LUIS MIGUEL
80023	AUSTIN POWERS	THEME
83638	EYES OF THE TRUTH (MATRIX R)	ENIGMA
80239	FINAL COUNTDOWN	EUROPE
83834	LA ABEJA MAYA	TELEVISIÓN
83635	QUE VUELVA YA GEORGIE DAN	C. CANALLA
82190	BETIS	HIMNO OFICIAL

MOVIL STATION

¡¡¡Ahora puedes convertir tu móvil en una consola!!!








CARRERA DIABLO	1014
PRINCE OF PERSIA	1005
SIBERIAN STRIKE	1011
SKATE & SLAM	1012
RAYMAN 3	1018
RAYMAN BOWLING	1009
HONEYBOX	1045
SOLITARIO	1013
DESAILLY PRO SOCCER	1020
GUERRA URBANA	1008
LEGIONES SOLARES	1016
LOCKEMUP	1004
VELOZ Y EXTREMO	1041
INVASIÓN A LA TIERRA	1003
RAIL RIDER	1006
SUMMER VOLLEY	1015
SIX BROKEN WINGS	1007
CLUSTER PIRATE	1002
SUBMARINO	1031
ROMPE BLOQUES	1001
PHANTOM EAGLE	1025
PLANET 0	1021
RAYMAN GOLF	1010
GULO'S TALE	1017
SIX RAVEN	1085
CASINO	1019
ASALTO ALIEN	1026
MIRROR IN ACTION	1052

SÓLO ENVÍA >> JJ29 SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU JUEGO AL 7494

O LLAMA AL 806 52 61 60 — EJ: JJ29 1005.

Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com

JUEGOS JAVA PARA MOVILES

LOS JUEGOS INTERACTIVOS CON MÁS EXITO EN EL MERCADO INTERNACIONAL












B-MAN 107159 · M-FUT 111582 · BETRIS 111561 · BUBBLE 107688 · FOOTRIX 107689 · PINBALL 110266



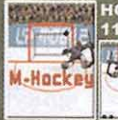
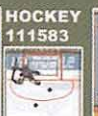







GR. PRIX 111573 · E. SPEED 110206 · TANK W. 107152 · SUMMER G. 110259 · FRUIT M. 110209 · NINIBALL 111585









TAXI 110219 · HOCKEY 111583 · BOXING 107729 · KI. BOSS 107705 · SNBOARD 107714 · DARTS 110842












JAM 107687 · MOBIBALL 111584 · ALIEN 111556 · HAP HOUR 124543 · SKATEB 107713 · SPACE 107154

LLAMA AL 806 52 61 43 / o envía un sms con el texto: MJ8 ▶ 7494

SI DUDAS ESTAMOS EN JUEGOS@MOVILGALAXY.COM

MEGA JUEGOS móviles







XMEN2 cod XMEN · ITALIANJOB cod JOB · MOBILERC cod RC · ROULETTE cod ROU






MCQUAID cod MC · MOBOWLING cod BOWLING · TOPGUN cod TOP · BLACKJACK cod BLACK





SNOPRO cod SNO · WILD8BALL cod WILD · ELDER SCROLLS cod ELDER · TRAGAPERRAS cod SLOTS

NUEVO EN ESPAÑA MEGA JUEGOS móviles

ENVIA MGJ4 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL MEGAJUEGO AL 7808



LA ESTRATEGIA MÁS EMOCIONANTE DE LA HISTORIA



¿QUÉ ES «EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA»?

Los juegos históricos gustan porque la gente se siente identificada con los personajes y los acontecimientos históricos. ¿Quién no ha soñado con ser Ricardo Corazón de León, George Patton, o el Almirante Yi? Caballeros medievales atacando en Agincourt, atronadoras hordas de caballería mongola sobre las estepas de Asia, o flotas de B-17 sobrevolando Alemania. Éstas son la clase de imágenes que animan a los jugadores a recrear los grandes acontecimientos del pasado. «Empires: Los Albores de la Era Moderna» confiere al jugador esa posibilidad, y muchas más. Cada civilización se explora a fondo y está representada por expertos para ofrecer opciones de estrategia realmente únicas. Un equilibrio de juego preciso en el campo de batalla significa que cada civilización puede ganar, pero no hay dos que lo hagan de la misma manera. Una aproximación exquisitamente equilibrada al combate, asegura que cada unidad o tecnología tiene su contador, y que las habilidades económicas de estrategia y táctica militar determinan la victoria. Con 1000 años de historia, siete civilizaciones únicas, tres campañas en modo individual, dos modos bien identificables de juego en mapas generados al azar, y opciones para varios jugadores, «Empires: Los Albores de la Era Moderna» convierte la historia en un juego épico.

CONCEPTOS DE JUEGO

«Empires: Los Albores de la Era Moderna» está construido sobre tres conceptos básicos:

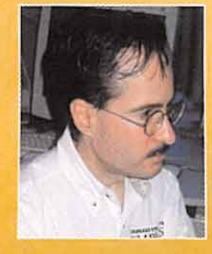
- Diferentes Tipos de Juego
- Marco Temporal Obligatorio
- Civilizaciones Exclusivas

«Empires: Los Albores de la Era Moderna» contempla varios estilos de juego ya que es el primer juego de estrategia en tiempo real desarrollado desde la base para satisfacer tanto a los fans de las partidas competitivas de alta velocidad como a los aficionados de una construcción de imperios más intensiva, intencionada y de larga duración. Cada una de las decisiones que tomes en «Empires: Los Albores de la Era Moderna» es importante. Las tecnologías exclusivas de cada civilización se llaman "Proyectos Clasificados" y pueden ser las que te hagan ganar el juego, pero sólo si las usas correctamente y en el momento apropiado. Ganar consiste en algo más que construir el ejército más grande; requiere juicio, planificación y el conocimiento de los puntos fuertes y las debilidades de cada bando. El juego transcurre durante los mil años más cruciales de la historia moderna, permitiendo que las civilizaciones se desarrollen a medida que van entrando en juego sus características peculiares. Y, como las singularidades de cada una de ellas son cruciales para el juego estratégico, cada civilización posee no sólo su propio árbol tecnológico y vías de desarrollo sino también sus propias unidades y poderes distintivos, y su propio estilo de juego.

AL HABLA CON...

RICK GOODMAN

¿Alguna vez has querido arrojar ganado infestado de enfermedades dentro de la ciudad de tu enemigo? ¿Sorprender a los acorazados con un submarino prácticamente indetectable? ¿Provocar la rebelión del ejército enemigo y cambiar de bando en mitad del combate? ¿Controlar el campo de batalla desde un enorme carro de combate Tiger? ¿Derrotar a tu oponente con bueyes explosivos? ¿Arrasar a tu enemigo con el poder del Blitzkrieg?



BIEN, PUES AHORA PUEDES. Los juegos históricos de estrategia en tiempo real han experimentado enormes avances durante la última década; y ahora, con «Empires: Los Albores de la Era Moderna», Stainless Steel Studios pone el listón aún más alto, llevando al género por nuevos y trepidantes caminos. Por primera vez, vas a poder dirigir una civilización histórica realmente única y totalmente realista a través de sus épocas más importantes, con total control sobre una amplia gama de las tecnologías y capacidades que la hicieron única. Sin tener que preocuparte por la fastidiosa microgestión, puedes explorar a fondo las habilidades distintivas de las mayores civilizaciones de los últimos 1000 años, de forma que tus decisiones se harán críticas y tus estrategias cruciales.

«Empires: Los Albores de la Era Moderna» confiere a todos los tipos de jugadores una oportunidad para alcanzar la gloria, con modos de juego separados y totalmente desarrollados, que se adaptan por igual al usuario deseoso de acción como al gestor más empedernido. Cualquiera que sea el estilo que elijas, van a ser tus estudiadas tácticas las que determinen en último lugar el curso de la historia. El juego maneja las menudencias mecánicas y te deja a ti los puntos decisivos.

Estoy convencido de que sus escenarios históricos realistas realmente traen lo mejor en juegos de estrategia. Creo que «Empires: Los Albores de la Era Moderna» aborda este increíble género desde una nueva perspectiva que fijará nuevos estándares de intensidad, profundidad e inmersión. En estas páginas vas a encontrar algunas de las muchas características del juego, y se realzan las innovaciones que en Stainless Steel, de verdad pensamos que van a cambiar tu manera de ver los juegos históricos de estrategia. Siempre me han fascinado la historia y los juegos y, en especial, los juegos que tratan de historia. «Empires: Los Albores de la Era Moderna» es el resultado último de esa fascinación y creo que es la mejor mezcla que hay hasta el momento de precisión histórica y sentido lúdico sobre la arena de la estrategia en tiempo real. En lugar de contemplar pasivamente cómo hordas de unidades anónimas se agitan sobre el mapa, tienes que tomar parte activa usando los poderes exclusivos de tu civilización, no una, sino muchas veces durante un juego. Las decisiones que tomes van a decidir el destino de tus naciones. Esa es la diferencia entre sentirte como un gran gestor, y sentirte como un gran general. Creo que lo último es mucho más divertido.

RICK GOODMAN
STAINLESS STEEL STUDIOS

¿CÓMO ES «EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA»?

JUEGA COMO QUIERAS



«Empires: Los Albores de la Era Moderna» ofrece dos estilos de juego bien diferenciados: Acción y Construcción del Imperio. El juego en modo Acción pone el énfasis en la rapidez del juego, la ofensiva, un desarrollo de gran intensidad y en la velocidad de pensamiento. ¡El sueño de cualquier buen aficionado a la estrategia bélica!
El juego en modo Construcción del Imperio se centra en periodos de tiempo más largos, un desarrollo y expansión más estratégicos, el asedio y la defensa, y en un juego más intencionado. Ambos modos están diseñados partiendo de la base en ascensión, y totalmente desarrollados y probados—estas funciones no son añadidos de última hora—y ambos permiten el juego en modo individual o con varios jugadores.
En el juego hay tres excitantes campañas para un solo jugador. Cada una de ellas es una aventura con base en un hecho histórico:
•**Como Ricardo Corazón de León,** ábrete camino entre astucias y traiciones para tomar posesión del trono de Inglaterra en la Edad Media
•**Como el Almirante Yi,** ¡defiende Corea de la invasión japonesa de 1592!
•**En el Día-D** ¡dirige las divisiones armadas del General Patton desde el Norte de África todo el trayecto hasta Berlín, 1942-45!
En «Empires: Los Albores de la Era Moderna» el jugador está totalmente al mando.
Las tecnologías específicas de cada civilización, que son conocidas como Proyectos Clasificados, confieren a todos los jugadores el poder potencial para ganar.
El jugador tiene control total sobre cómo y cuándo hacer uso de estos Proyectos Clasificados.
Las habilidades especiales de las unidades están bajo mando del jugador.
Cada unidad tiene un contador, cada tecnología su defensa. ¡Averiguar cuál va con cuál es lo que distingue a los grandes generales de los demás!
Juega a tu manera, con una interfaz amplia y fácil de usar ofrece total control sobre cada unidad en el combate.
Los juegos más largos contienen más avances tecnológicos por Edad, así que los jugadores siempre tienen opciones estratégicas disponibles.
Las estadísticas completas, la generación automática de partidas y el seguimiento de los jugadores hacen del modo multijugador una experiencia sencillo y emocionante.

LA HISTORIA EN TUS MANOS

«Empires: Los Albores de la Era Moderna» cubre el milenio crucial que va desde el periodo Medieval hasta la era Atómica.
Las cinco edades del juego son:
•La Edad Media
•La Era de la Pólvora
•La Era Imperial
•La Primera Guerra Mundial
•La Segunda Guerra Mundial

Cada época ofrece diferentes oportunidades y retos que reflejan las realidades históricas particulares de la era. En combinación con las habilidades distintivas de cada civilización, esta progresión histórica ofrece una experiencia de juego altamente variable pero lógicamente consistente.

LA EDAD MEDIA (950-1300 AD)

En 1066, un ejército Normando cruzó el Canal de La Mancha e invadió Inglaterra, cambiando el curso de la historia. ¿Lo podrías haber hecho tú? Cuando empieza el juego, la atención se centra en el poder territorial y las economías de base. Luchan con una caballería rápida, arqueros bien entrenados e infantería pesada; y las decisiones económicas se centran generalmente en la adquisición de recursos y la producción básica. Las habilidades específicas de la civilización juegan un rol importante, aunque sus valores se plasman en una escala más refinada. Y luego, las reses plagadas de enfermedades y el aceite hirviendo ¡hacen más divertidas las batallas!
EJEMPLOS
•**INGLATERRA**—Aceite Hirviendo: Convierte el campo de batalla en una trampa mortal para tus enemigos.
•**COREA**—Hwarang: Elimina a los enemigos debilitados de un solo soplido.
• **FRANCOS**—La Llamada del Deber: Los campesinos patrióticos se convierten en militares baratísimos.

LA ERA DE LA PÓLVORA (1300-1600)

Cuando los japoneses emprendieron viaje para conquistar China en 1592, primero tuvieron que atravesar Corea. No lo consiguieron gracias a la resistencia heroica de los soldados coreanos y sus marinos. ¿Tú hubieses podido defender la península y evitar que pasaran los chinos? En la Era de la Pólvora, cada civilización aumenta sus opciones y sus retos. Las armas y las nuevas tecnologías hacen las batallas mucho más intensas. Las fuerzas navales se vuelven más poderosas y las de tierra más sofisticadas. La pólvora emerge como un ingrediente esencial de

la Guerra y la singularidad de cada civilización se hace aún más patente, a medida que se van abriendo diferentes líneas de desarrollo. Las tecnologías mejoradas incrementan la velocidad y mortalidad de los combates, y las habilidades específicas de la civilización adquieren una importancia dramática.

EJEMPLOS

• CHINA: —El Monje Taoista: Utiliza las supersticiones de los extranjeros contra ellos, ya que tus sabios hombres santos causan el caos dentro del ejército enemigo y dejan petrificados de terror a los soldados.

• INGLATERRA—El Tamborilero: Sube la moral de las tropas amigas con su música marcial y sus ritmos militares.

• COREA—El Informe del Ministro: Levanta la niebla de Guerra sobre la zona señalada.

LA ERA IMPERIAL (1600-1900)

En las Guerras Napoleónicas, los franceses lucharon contra otras potencias europeas por el control del continente. Al final, su combate de conquista falló ¿Crees que tú puedes terminarlo? El Imperialismo introduce las ansias de poder global con las que estamos familiarizados hoy en día. Emergen enormes ejércitos que utilizan la pólvora, flotas que dan la vuelta al mundo y muchísimas opciones económicas sofisticadas, ofreciendo a cada civilización un verdadero reto. Algunas de ellas, como Corea, alcanzan su apogeo en este periodo, con las mayores posibilidades de alcanzar la gloria.

Aquí encontrarás la mezcla más compleja y fascinante de lo Viejo y lo Nuevo, desde la mística caballería asiática armada con espadas hasta las rapidísimas ametralladoras de más reciente aparición.

EJEMPLOS

• COREA—Bueyes de Fuego: Una combinación innovadora de reses y pólvora da como resultado un arma especializada pero muy eficaz.

• CHINA: —Fuegos Artificiales: El uso astuto de mecanismos explosivos provoca el pánico en el enemigo haciéndole protagonizar ataques insensatos que hieren a los amigos tanto como a los enemigos.

• FRANCOS—
Espionaje en el campo de batalla: Toma una de las Innovaciones tecnológicas del enemigo y la reproduce en beneficio propio.

LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL (1900-1935)

Alemania entró en la Primera Guerra Mundial como la potencia militar que dominaba Europa. Para 1918, sus fuerzas armadas habían sido derrotadas y el país estaba en bancarrota. ¿Su rendición fue inevitable? Ahora tienes la oportunidad de cambiar la historia.

Esta era representa un punto de inflexión en «Empires: Los Albores de la Era Moderna», ya que entran en juego con fuerza nuevas civilizaciones. Emerge Rusia con su ejército masivo y su fanática ciudadanía. La mezcla de poder económico, tecnología y fuerza bruta característica de los Estados Unidos les convierte en un jugador de primera. Alemania dirige el ejército más poderoso del mundo, con extraordinarias armas y tropas bien disciplinadas.

Con el siglo XX nacen también la movilización de las naciones, los ejércitos masivos, la guerra mecanizada, y la aparición de las fuerzas aéreas. Los aviones cambian la naturaleza del juego, ya que requieren nuevas estrategias al tiempo que proliferan tecnologías y recursos económicos nuevos. Cada una de las civilizaciones de la Primera Guerra Mundial toma un camino diferente en la era industrial, algunas centrándose en el poderío naval, otras en las fuerzas de tierra y otras en el poder de la aviación. ¡Todas tienen las mismas posibilidades de dominar el campo de batalla!

EJEMPLOS

• ALEMANIA —El Zeppelin: La única nave que puede mantenerse un tiempo sobre un blanco es un punto para los primeros bombardeos estratégicos y para el transporte aéreo de tropas.

• ESTADOS UNIDOS —Los Equipos Ametralladora: Su fuerte potencia de tiro y la posibilidad de ocultarlas en trincheras permiten a estas lentas pero valiosas tropas de infantería dominar el campo de batalla.

• FRANCIA —Esprit de Corps: La renovación del sentimiento popular francés revigoriza todas las tropas, devolviéndolas toda su salud.

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL (1935-1950)

Los Estados Unidos emergieron de la Segunda Guerra Mundial como un superpoder, eclipsando a las incipientes potencias de Inglaterra, Francia y al resto del mundo. ¿Quizá tu liderazgo hubiera cambiado ese resultado? El último paso del desarrollo militar se alcanzó durante la Segunda Guerra Mundial. Empieza con la maduración del armamento bélico de tierra y aire, y finaliza con la llegada de las armas atómicas. Cada civilización tiene sus ventajas y debilidades y cada una es una ganadora en potencia. Cada civilización puede construir una Maravilla del Mundo que revierta un poderoso beneficio.

EJEMPLOS

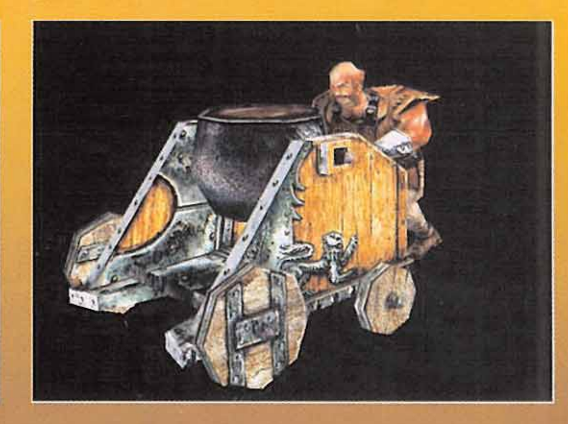
• RUSIA—Movilización: Produce inmediatamente cualquier cosa en tus cadenas de producción; perfecta para una estrategia masiva a todo gas.

• ESTADOS UNIDOS—Los B-29 Superfortress: Haz la guerra atómica con los bombarderos más avanzados de la época.

• REINO UNIDO—RAF: Aumenta la potencia de tiro y la disponibilidad de los aviones y pilotos para el combate.







LAS CIVILIZACIONES DE

Empires: Los Albores de la Era Moderna» presenta una serie de civilizaciones singulares e inconfundibles, cada una con su propia gama de unidades militares, poderes y tecnologías. Más que meros ajustes, estas habilidades diferencian a cada una de las civilizaciones de las demás, y requieren estrategias de juego muy específicas que nos llevarán por distintos caminos.

«Empires: Los Albores de la Era Moderna» es un juego épico, con una enorme profundidad estratégica y táctica y una increíble diversidad de opciones. Además, como se centra en las civilizaciones más importantes de los últimos 1000 años, toda esta profundidad se hace inmediatamente accesible a todo el mundo, ya se trate de jugadores ocasionales o habituales. Y lo que es más, todo cuenta. Cada civilización es históricamente precisa, partiendo de su armamento, hombres y materiales, hasta sus habilidades exclusivas y características. No hay dos unidades iguales. Un carro de combate francés es realmente diferente de uno británico, y un bombardero americano tiene diferentes funciones que sus oponentes rusos.

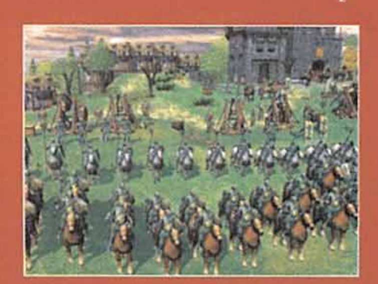
A continuación, indagaremos en los puntos básicos de cada civilización, y veremos qué la define y cómo. Más adelante, estudiaremos en profundidad todas las posibilidades que se derivan de sus numerosas habilidades especiales y de los Proyectos Clasificados.

INGLATERRA

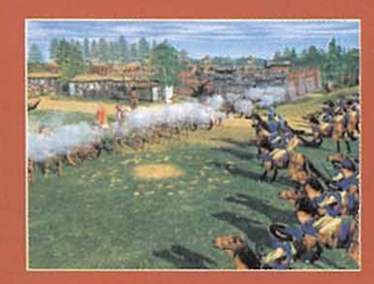
• **La civilización más completa** desde la Edad Media hasta la época Imperial. Entre sus mayores ventajas, cuenta con fuertes recursos económicos, una flota muy cuantiosa, y en consecuencia, una gran capacidad de exploración. También dispone de una potente armada. Los esforzados y robustos súbditos de la corona inglesa proporcionan grandes ventajas económicas a su imperio.

• **Habilidades especiales:** La Balística (una ventaja militar con la que los arqueros y las torres pueden alcanzar blancos en movimiento con facilidad), La Sociedad Geológica Real, (de caráter económico; descubre recursos), El Mercado Negro (tecnológica; iguala las reservas de todos los recursos).

• **Unidad Emblemática:** El Espadachín. Esta personaje puede levantar su escudo para defenderse de cualquier ataque enemigo con flechas y aún así seguir avanzando para atacar. Así, puede lanzarse a través de las líneas defensivas para penetrar en las formaciones de las fuerzas opositoras.









LOS FRANCOS

• **Los eternos rivales de los Ingleses,** los Francos eran una civilización poderosa e influyente por derecho propio. La pieza central de Europa cuando emergió de la Edad Oscura. Los Francos combinan poderosas fuerzas de tierra, destacando su caballería, con una excepcionales capacidad de defensa. Después de todo, derrotaron a los Ingleses en la Guerra de los Cien Años, ¡echándoles del continente a patadas!

• **Habilidades especiales**: Los partisanos. (ventaja militar que consiste en que todas las unidades pueden abrirse camino a través de bosques impenetrables), Los Terratenientes (de naturaleza económica; granjas gratis y graneros), El Incendio Provocado (tecnológica; prende fuego en secreto a los edificios enemigos, provocando así que se extienda a toda prisa).

• **Unidad Emblemática**: El "Chevalier". El Noble Cargo de este caballero hace que las tropas aceleren considerablemente. Sin embargo, se rumorea que sus cabezas son tan duras como las armaduras en que están enfundados.





EMPIRES

LA EDAD MEDIA TOCA A SU FIN, Y CON EL DESCUBRIMIENTO DE LA PÓLVORA COMIENZA UNA NUEVA ERA

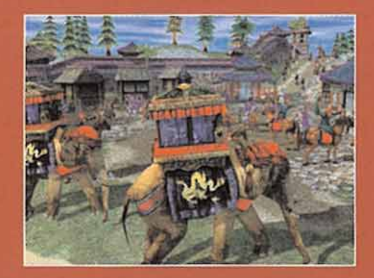


COREA

• **Enredada desde hace tiempo** en las disputas asiáticas por la dominación, Corea es una encrucijada de tecnología y cultura. Desde el Medioevo hasta la Era Imperial, Corea es un temible enemigo y un leal aliado, y cuenta con toda una serie de habilidades económicas y militares que se caracterizan por su avanzada tecnología.

• **Habilidades especiales:** Los Siervos de la Gleba (ventaja militar que permite la captura ciudadanos enemigos), Los Mercados Provinciales (de naturaleza económica, consiste en la producción de recursos más veloz), Ki Hap (capacidad tecnológica, que causa mayor daño al enemigo).

• **Unidad Emblemática**: El Jinete con Doble Espada. Blande dos espadas, se cura a sí mismo al tiempo que hiere al enemigo, bueno contra los enemigos. Genial para abrirse camino a través de las hordas de infantería ligera.









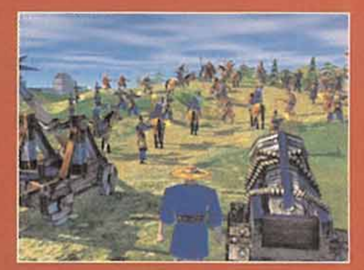
CHINA

• **La potencia más importante de Asia**, China puede dominar las eras preindustriales en «Empires: Los Albores de la Era Moderna». Con fuertes capacidades militares y tecnológicas y una economía versátil, China es siempre una elección viable para el jugador que busca emociones fuertes. Aislada y misteriosa. China ostenta el ejército más variopinto del juego, con una variedad que va desde los Lanceros pasando por los Magos hasta los Guerreros con cometas.

• **Habilidades especiales**: El Arte de la Guerra (militar; Los Campos de Entrenamiento adiestran a todos los soldados y la caballería), Las Antiguas Dinastías (económica; empieza con comida extra), El Feng Shui (tecnológica; mejora la construcción gracias a la armonía y la naturaleza)

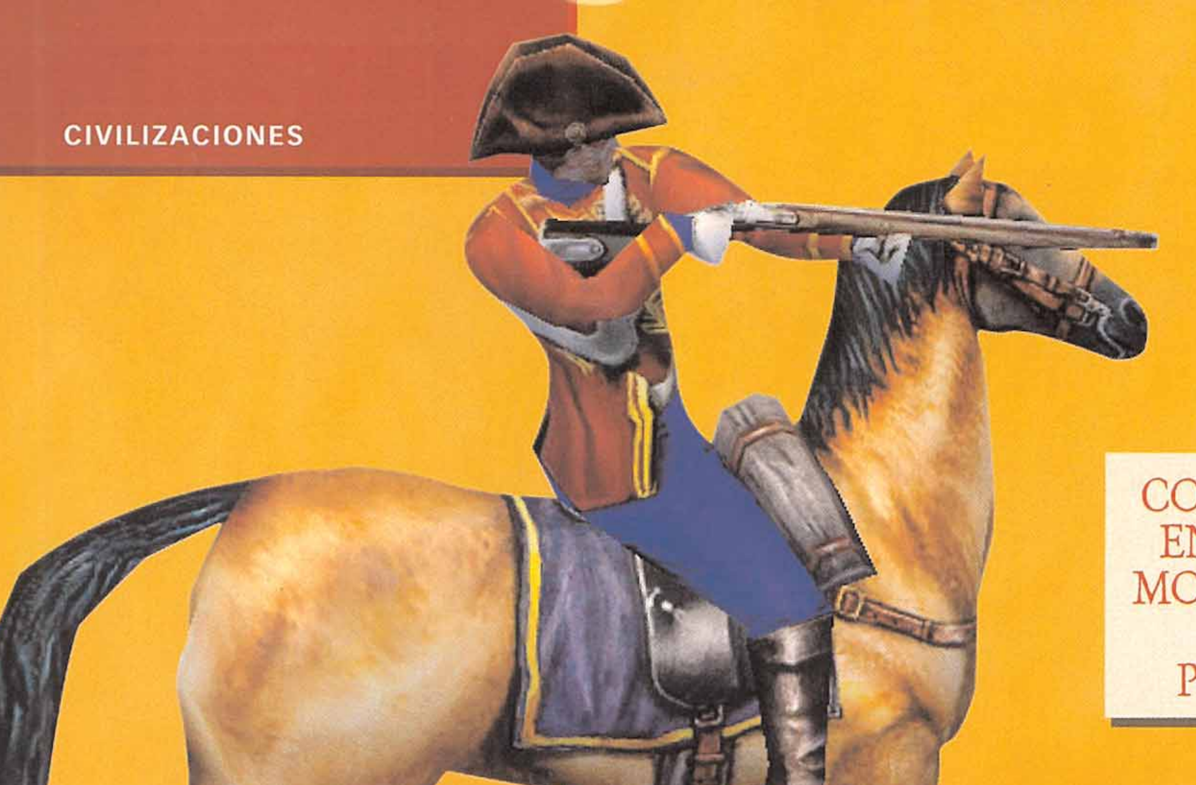
• **Unidad Emblemática**: El Arquero con Cometa: Según la leyenda, este arquero equipado con una primitiva cometa de bambú es la unidad voladora más temprana. Hace que lluevan flechas desde el cielo, y queda fuera del alcance de la infantería.











CON LA LLEGADA DE LA ENERGÍA NUCLEAR SE MODELA UN ESCENARIO CON LAS NUEVAS POTENCIAS EN ALZA

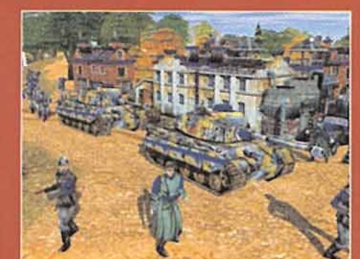
ALEMANIA

• **Alemania llegó** en la época de la Primera Guerra Mundial y representa la culminación del poder militar del incipiente siglo XX con sus armas excepcionales, fruto del rápido desarrollo industrial y sus tropas superlativas y muy especializadas. Si no se la molesta, es muy probable que Alemania se convierta en un "Juggernaut". Una potencia imparable.

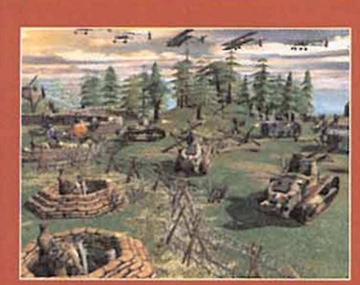
• **Habilidades especiales:** La Nube Mortal (militar; ataques químicos con gases tóxicos que asfixian a las victimas en el campo de batalla), Bauhaus (económica; todas las construcciones se completan más deprisa, y algunos edificios no tienen coste alguno), Blitzkrieg (tecnológica; ahuyenta a los enemigos del área seleccionada, proporcionando una estupenda ventaja de caráter disuasorio).

• **Unidad Emblemática:** El Sargento: Líder en el campo de batalla, aumenta la moral de las tropas, manteniendo la disciplina. Porta el Panzerfaust, la devastadora arma anticarro. Es la espina dorsal del ejército alemán.









FRANCIA

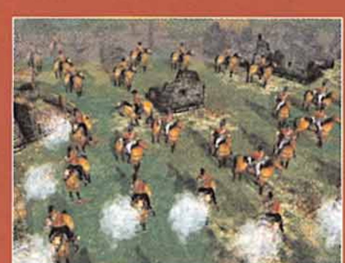
• **Una de las grandes civilizaciones históricas.** Empieza como una potencia tradicional de tierra y emerge de su herencia napoleónica como una civilización orgullosa y llena de recursos, capaz de derrotar a cualquier otre potencia, llevando la guerra hasta su frontera. Garantizado que no es broma.

• **Habilidades especiales:** La Tripulación (militar; las tripulaciones de aire y de los carros de combate sobreviven a la destrucción de sus propias unidades y se convierten en infantería), La Región de Normandía (económica; granjas y graneros gratis), El hierro de La Lorena (tecnológica; hierro en abundancia, lo que significa menor coste en las unidades vehículo, proporcionando así una gran ventaja en la construccción de las mismas).

• **Unidad Emblemática:** El Saboteador: Hace volar los vehículos y edificios enemigos y destruye sus principales centros de recursos. Puede que ocupes el territorio francés, pero jamás estarás a salvo.









RUSIA

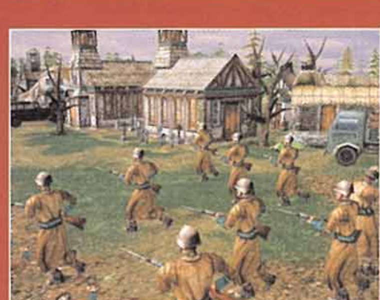
• **Rusia comienza la era moderna** como un gigante dormido que se va despertando gradualmente para convertirse en un verdadero coloso. Se especializa en todo lo que es grande, desde los ejércitos hasta la producción económica, Rusia es un formidable enemigo. El gorila de 500 kilos de la era moderna.

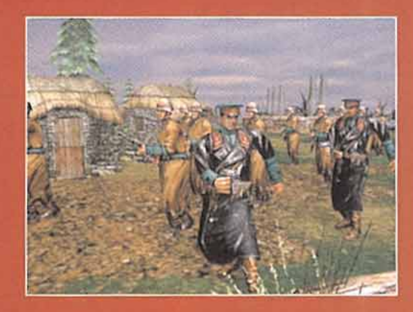
• **Habilidades especiales:** Los Revolucionarios (militar; convierte a los campesinos en bombas andantes), El Comunismo (económica; disminuye el coste de los trabajadores), El Ataque Nocturno (tecnológica; te permite lanzar ataques bajo la protección de la oscuridad).

• **Unidad Emblemática:** El Comisario: Mata tropas amigas "para animar a las otras" a que peleen más cruentamente; arroja Cócteles Molotov sobre las tropas y los carros de combate enemigos. Cruel, pero muy efectivo.







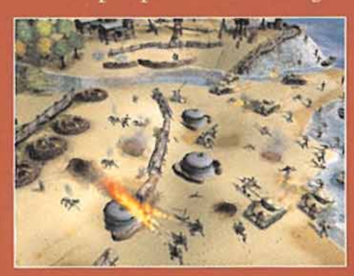


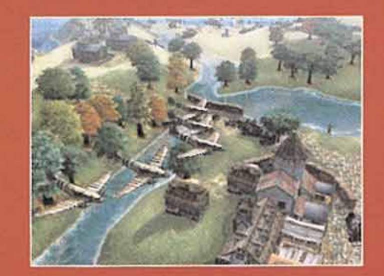
ESTADOS UNIDOS

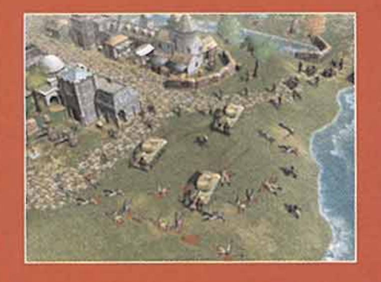
• **Los Estados Unidos** ofrecen una interesante combinación de economía soberbia y habilidades militares de alta tecnología. Sus poderosas flotas aéreas y navales y toda una gama de unidades militares muy útiles, confieren a la nación americana, la oportunidad de dominar en las ultimas décadas que el juego contempla. El Tío Sam tiene un montón de juguetes.

• **Habilidades especiales:** ¡A la Carga! (militar; la infantería gana velocidad e incrementa el índice de disparo), El Liberalismo Económico (económica; acumula oro más deprisa), La Voz de América (tecnológica; hace que el enemigo falle).

• **Unidad Emblemática:** Portaaviones USS Enterprise: El único portaviones del juego confiere a los Estados Unidos una gran ventaja en el combate marítimo. Sus unidades aéreas proporcionan un gran alcance.









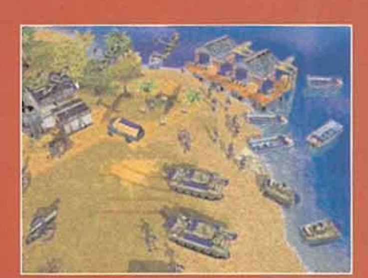
REINO UNIDO

• **Ya entrado el siglo XX,** el Reino Unido continúa con la tradición inglesa de poderío militar y potencia económica. El Reino Unido hace gala de una soberbia fuerza aérea, excelentes trabajadores y, por supuesto, una poderosa armada naval. Gracias a la influencia de los anteriores súbditos del Imperio, su cocina también ha mejorado ostensiblemente.

• **Habilidades especiales:** Capturar Equipo (militar; mata las tripulaciones enemigas y toma su artillería, que puede ser aprovechada), Los Sindicatos (económica; construcción de edificios automática), Prestar Arrendamiento (tecnológica; permite recibir hombres frescos y suministros de material procedentes del extranjero)

• **Unidad Emblemática:** Operativos SAS: Estas tropas de elite pueden volar edificios y atravesar nadando lo que entendemos por zonas de agua infranqueable. No hay nada a salvo de estos soldados altamente cualificados.









COREA

CAPACIDADES ECONÓMICAS

PARENTESCO: Comienza con trabajadores adicionales debido a las familias numerosas.

CIUDADES PLANEADAS: Construye estructuras a gran velocidad.

MERCADOS PROVINCIALES: Los mineros obtienen oro con más rapidez. Los pesqueros recogen las redes con más rapidez. La recolección de comida es más eficiente.

CAPACIDADES MILITARES

JUNCOS DE BATALLA: Naves de guerra que también transportan tropas y armas.

SIERVOS CONJUNTOS: Por cada ciudadano enemigo que mates, se añadirá un plebeyo capturado a tu Centro de ciudad.

VETERANO KUN'GYO: Soldados que se convierten en veteranos tras varias muertes en su haber. Hace más difícil acabar con ellos.

ARTES MARCIALES: Aumenta la tasa de ataque de un soldado y su velocidad.

MAESTRO ZEN: Las tropas se hacen más resistentes a los ataques durante unos instantes, tras meditar cerca de un templo.

PROYECTOS CLASIFICADOS

BUDISMO: La resistencia del enemigo baja.

KI HAP: Grito de batalla espeluznante que aumenta el daño que sufren los enemigos.

ÁNIMO DEL REY: Restablece completamente la salud de las tropas.

INFORME DEL MINISTRO: Levanta la niebla de guerra permanentemente sobre un área.

HERRAMIENTAS ESPECIALIZADAS: Aumentan la cantidad de recursos recuperables .

TIFÓN: Tormenta terrestre que causa daños en las unidades aéreas y terrestres.

DESCRIPCIÓN DE LAS UNIDADES ESPECIALES

1 LANCERO CON BANDERA: Todos los lanceros pueden inmovilizar a la caballería enemiga.

2 KORYO HWARANG: Mata de un disparo (si el enemigo está por debajo del 50% de salud).

3 LANZABOMBAS: Bombas retardadas.

4 JINETE CON DOBLE ESPADA: Aumenta su salud a medida que causa más daño.

5 MONJE: Convierte al enemigo y lo contamina de mal karma.

6 TEMPLO: Cura automáticamente a las unidades cercanas y transmite la capacidad del Maestro Zen a los guerreros cercanos.

7 CABALLERÍA CON COHETES: Ralentiza y causa daños a la caballería enemiga.

8 BUEY DE FUEGO: Ganado con cargas explosivas que dañan el área circundante.

9 LANZA DE FUEGO: Lanza un chorro de fuego.

10 AMETRALLADORA GATLING: La primera ametralladora moderna, importada por Corea

11 BARCO TORTUGA: Capaz de disparar todos los cañones a la vez.

12 VAGÓN DE BARRILES DE PÓLVORA: Destruye los yacimientos mineros que deben ser despejados de escombros.

VIVIENDAS: Aumenta el límite de población.















INGLATERRA

CAPACIDADES ECONÓMICAS

JARDINES INGLESES: Más salud, un ataque más fuerte y se transportan más recursos.

TESORO PÚBLICO: Comienza con un alijo de comida extra y madera del tesoro inglés.

PRODUCTOS ALIMENTICIOS IMPORTADOS: Construye Almacenes de alimentos.

GREMIO DE ALBAÑILES: Completa los edificios.

SOCIEDAD GEOLÓGICA REAL: Los topógrafos reales señalan la situación de los recursos.

MINAS GALESAS: Construye campamentos mineros para extraer minerales.

CAPACIDADES MILITARES

BALÍSTICA: Las unidades a distancia pueden alcanzar a unidades en movimiento.

BOMBARDEO: Las culebrinas pueden disparar hacia delante en una gran parábola.

CAPTURAR EQUIPO: Captura artillería enemiga causándoles daño y eliminando a todas las tropas enemigas cercanas.

BUQUE INSIGNIA: Tu buque insignia podrá disparar poderosos disparos ardientes.

SERVICIO SECRETO: Informa de espías encubiertos y levanta la niebla de guerra.

POZOS CON ESTACAS: Los súbditos pueden colocar trampas mortales para empalar.

PROYECTOS CLASIFICADOS

TORMENTA DEL ESTRECHO: Los barcos se van a pique en estas poderosas tormentas.

¡MUERTE ANTES QUE DESHONRA!: Las tropas intensifican su ataque, pero se ralentizan.

VÍNCULOS FEUDALES: Llaman a todas las tropas en periodo de entrenamiento.

MERCENARIOS: Contrata mercenarios.

PROSPECCIÓN: Descubre un nuevo depósito.

EDICTO REAL: Repone automáticamente la salud de las unidades inglesas.

DESCRIPCIÓN DE LAS UNIDADES ESPECIALES

1 ESPADACHÍN CON ESPADA LARGA: Aumenta el escudo y reduce el daño de los arqueros.

2 MONTAÑÉS: El "Remolino atronador" es un devastador ataque con espada.

3 BALLESTERO: Los disparos envenenados entorpecen a las unidades enemigas. Las flechas con fuego dañan a las unidades alcanzadas a lo largo del tiempo.

4 TAMBORILERO DEL REGIMIENTO: Aumenta la velocidad y la moral de las tropas cercanas.

5 VICARIO: Convierte a los enemigos y cura a las unidades amistosas terrestres cercanas.

6 CIRUJANO DE BATALLA: Revive a unidades con heridas mortales. Cura a las unidades heridas. Los enemigos se unen a tu bando.

7 TRABUCO: Lanza vacas enfermas.

8 FORJA DE ACEITE: Ataques con aceite hirviendo que inflaman a los enemigos.

9 BARCAZA: Repara los barcos amistosos cercanos y realiza un disparo en cadena.

VIVIENDAS: Aumenta el límite de población y regenera el poder a las unidades amistosas.












CHINA

CAPACIDADES ECONÓMICAS

DINASTÍAS ANTIGUAS: El patrimonio chino proporciona comida de inicio extra a la dinastía actual.

VALORES DE CONFUCIO: Los plebeyos cuentan como la mitad de tu población y necesitan menos recursos para producir debido a las enseñanzas de Confucio.

DISPERSIÓN: Traslada tus Centros de ciudad y tus Campamentos de guerra a nuevas posiciones. Construye Centros de ciudad en condiciones sin asentamientos.

Comienza con dos Centros de ciudad pero sin ciudadanos

CARRETILLAS: Los plebeyos chinos recolectan comida con más rapidez.

CAPACIDADES MILITARES

ARTE DE LA GUERRA: Debes entrenar a los soldados y la caballería en un Campamento.

JUNCOS DE BATALLA: Naves de guerra que también transportan tropas y armas.

MONZÓN: Los plebeyos predicen fuertes lluvias que entorpecen a los enemigos.

EL ARTE DEL ASEDIO: Los plebeyos construyen armas de asedio y de campo.

PROYECTOS CLASIFICADOS

MERCADO NEGRO: Iguala instantáneamente todas tus reservas de recursos.

COLAPSAR MINA: Derrumba una mina, y los enemigos tienen que limpiar los escombros.

BENDICIÓN DEL EMPERADOR: Restablece instantáneamente la salud de las unidades.

FENG SHUI: Haz uso de esta arte antigua para aumentar la resistencia de todos tus edificios.

FUEGOS ARTIFICIALES: Asusta a los enemigos con ataques salvajes.

MADRE DE LA LUZ: Aplasta a un edificio o a un pequeño grupo de enemigos.

REBELIÓN: Los enemigos se unen a tu bando.

TAMBORES DE GUERRA: Aterroriza a un grupo de enemigos, arrebatándoles su poder.

DESCRIPCIÓN DE LAS UNIDADES ESPECIALES

1 ARQUERO COMPAÑERO: Despliega un escudo que bloquea la mayoría de las flechas.

2 ELEFANTE DE GUERRA: El ataque de estampida aplasta a los enemigos adyacentes.

3 HECHICERO TAOÍSTA: Invoca a los volcanes para que causen una lluvia de lava ardiente. Petrifica de terror. Cura a las unidades aliadas.

4 CARRO CON PINCHOS: Poderosa arma de asedio. Destruye barcos cercanos a la orilla.

5 CHU-KO-NU: Dispara una barrera de flechas devastadora. Mucho tiempo de recarga.

6 COMETA DE GUERRA: Causa una lluvia de flechas lejos de las unidades cuerpo a cuerpo.

7 BALLESTA DE ASEDIO: Dispara flechas explosivas. Mata de un disparo.

8 BARCO RELÁMPAGO: Detona automáticamente.

VIVIENDAS: Proporciona espacio para que la población se expanda.









FRANCOS

CAPACIDADES ECONÓMICAS

JOIE DE VIVRE: Los trabajadores contentos se mueven con rapidez de un lado a otro.

TERRATENIENTES: Granjas y graneros gratis.

GREMIO DE MINEROS: Se pueden tener más mineros. Las piedras se extraen más rápido.

VIGILANTES: Los campesinos y habitantes del Centro de la Ciudad tienen gran visibilidad.

CAPACIDADES MILITARES

DEFENSAS REFORZADAS: Los muros reforzados son más difíciles de destruir.

COLONIALISMO: Las tropas pueden replegarse con rapidez de una fortaleza a otra.

CONSERJES: Los encargados internos reparan automáticamente los daños en los edificios.

GUARDIA NACIONAL: Defiende los edificios.

MILICIA: Se recluta a los campesinos para convertirse en soldados a bajo precio.

PARTISANOS: Todos los hombres y mujeres franceses pueden atravesar bosques.

GUARNICIONES EN TORRES: Los humanos hacen guarniciones en torres.

UNIVERSIDAD DE PARÍS, ESCUELA MÉDICA: Las unidades se curan cuando están ociosas

PROYECTOS CLASIFICADOS

INCENDIO PROVOCADO: Incendia edificios clandestinamente.

SAQUEO DEL CAMPO DE BATALLA: Saquea y roba la innovación a un enemigo.

LLAMADA A FILAS: Reduce el coste de transformación de campesinos en milicia.

EMBARGO: Detiene temporalmente la producción de unidades de tu enemigo.

ESPRIT DE CORPS: Restablece la salud.

ARTESANOS GREMIALES: Los artesanos aumentan la fuerza de los edificios.

FILOSOFÍA NATURAL: Permite la investigación de todas las tecnologías a mitad de precio.

OPERACIONES NOCTURNAS: Disminuye temporalmente la visibilidad de tus enemigos.

DEFORESTACIÓN: Quema un área forestal.

DESCRIPCIÓN DE LAS UNIDADES ESPECIALES

1 SUICIDA: Lanza hachas que trocean a múltiples enemigos.

2 GLOBO MONTGOLFIER: Lanza folletos de propaganda para desmoralizar a los enemigos.

3 CHEVALIER: Ordena que un noble cargue.

4 CRUZADO: Jinete poderoso que convierte enemigos o los golpea con su espada.

5 TORRE: Las torres francesas pueden disparar una barrera, provocando daños en un área.

6 RIBAUD: Cañón primitivo que puede disparar una salva de múltiples cañones.

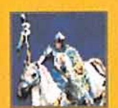
7 GALERÍA DE FUEGO: Incendia los veleros y los edificios costeros con un chorro de fuego

8 CARDENAL: Infecta enemigos con plagas.

9 PUESTOS DE VIGILANCIA: Los campesinos pueden construir puestos avanzados ocultos.

VIVIENDAS: Los franceses no necesitan construir para aumentar la población.














ESTADOS UNIDOS

CAPACIDADES ECONÓMICAS

LIBERALISMO ECONÓMICO: Los ciudadanos acumulan oro más rápido.

GRANDES LLANURAS: Los ciudadanos tienen habilidades de recolección mejoradas.

I + D Las tecnologías son más baratas.

RASCACIELOS: Los costes de construcción son menores por los avances en ingeniería civil.

ENORMES RECURSOS NATURALES: Los EE.UU. comienzan con recursos adicionales.

CAPACIDADES MILITARES

PASADAS DE BOMBARDERO. Los bombarderos convencionales hacen varias pasadas antes de regresar a la base (si se lo permite su autonomía de vuelo).

PROYECTOS CLASIFICADOS

RECONOCIMIENTO DE EJÉRCITO: Espía las posiciones del enemigo a través de la niebla.

RECONOCIMIENTO DE CIUDAD: Obtiene datos de inteligencia de los edificios enemigos.

HEROÍSMO: Las unidades de un área se hacen más resistentes temporalmente a los ataques.

PARQUES NACIONALES: Replanta árboles.

PATRIOTISMO: Restablece instantáneamente toda la salud de las unidades.

REARMAR: El rearme restablece todo el poder de las tropas en el acto.

USO: Aumenta la tasa en la que las tropas recuperan su poder.

VOZ DE AMÉRICA: Las emisiones provocan que algunos enemigos se unan a tu bando.

PIE DE GUERRA: Construir edificios resulta más barato.

¡A LA CARGA!: La infantería puede cargar para aumentar su velocidad y tasa de disparo, pero después debe recuperarse.

DESCRIPCIÓN DE LAS UNIDADES ESPECIALES

1 EQUIPO MG VICKERS: Se atrinchera para aumentar el alcance y reducir el daño de los enemigos, pero se hace inmóvil.

2 RANGER DEL EJÉRCITO: Pide descargas de artillería y puede escalar riscos.

3 INGENIERO: Coloca campos de minas mortales. Repara unidades mecánicas. Captura edificios para uso estadounidense.

4 AMBULANCIA: Cura a las tropas cercanas y restablece su poder.

5 ACORAZADO ARKANSAS: Equipado con un sónar para descubrir submarinos enemigos.

6 C-47 SKYTRAIN: Lanza tropas y armas con paracaídas.

7 SUPERFORTALEZA B-29: Lanza bombas atómicas devastadoras.

8 PORTAAVIONES ENTERPRISE: Lanza cazas de portaaviones.

9 MONUMENTO A LINCOLN (MARAVILLA): Lleva a cabo lanzamientos masivos de paracaidistas en cualquier parte del mundo.

VIVIENDAS: Aumenta el límite de población y aporta moral a los que estén cerca, haciendo que sea más difícil matarlos.












REINO UNIDO

CAPACIDADES ECONÓMICAS

RESISTENCIA BRITÁNICA: Los ciudadanos tienen más salud y un ataque más potente.

TESORO PÚBLICO: Comienza con un alijo de comida extra y madera del tesoro.

PRODUCTOS ALIMENTICIOS IMPORTADOS: Construye Almacenes de alimento.

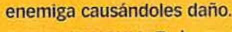
SINDICATO DE TRABAJADORES: Los sindicatos completan los edificios.

SOCIEDAD GEOLÓGICA REAL: Los topógrafos reales señalan la situación de los recursos.

MINAS GALESAS: Construye campamentos para extraer minerales constantemente.

CAPACIDADES MILITARES

CAPTURAR EQUIPO: Captura artillería enemiga causándoles daño.



BUQUE INSIGNIA: Tu buque insignia puede disparar proyectiles incendiarios.

MINAS DE TIERRA: Los ciudadanos colocan minas terrestres devastadoras.

AGENTES SECRETOS: Informa de espías encubiertos y levanta la niebla de guerra.

BOMBARDEO ESTRATÉGICO: Derrumban minas que el enemigo tienen que excavar.

PROYECTOS CLASIFICADOS

ANTIBIÓTICOS: Aumentan la salud de todos tus ciudadanos y soldados.

PRESTAR ARRENDAMIENTO: Recibir hombres y material libremente del extranjero.

TRANSPORTE MOTORIZADO: Acelera el movimiento de todas las unidades terrestres.

NUEVO BOSQUE: Replanta árboles.

EXCESO: Las tropas intensifican su ataque pero se mueven ligeramente más despacio.

PROSPECCIÓN: Descubre un nuevo depósito.

RAF: Incrementa la potencia de las aeronaves.

EDICTO REAL: Repone la salud.

SABOTEAR MINA: Destruye una mina, y los enemigos tienen que quitar los escombros.

DESCRIPCIÓN DE LAS UNIDADES ESPECIALES

1 MÉDICO: Revive a unidades con heridas mortales. Cura a las unidades heridas. Los enemigos revividos se unen a tu bando.

2 COMANDO: Asesino silencioso con ataque cuerpo a cuerpo. Cubre grandes distancias con rapidez. Atraviesa bosques y escala riscos

3 OPERARIO SAS: Soldado fuerte que nada. Coloca explosivos en los edificios.

4 TAP: Transporte de infantería muy rápido.

5 TANQUE ANFIBIO: Atraviesa tanto tierra como agua. Lleva munición de fósforo blanco para prender fuego a los blancos.

6 DAKOTA C-47: Lanza paracaidistas tras las líneas enemigas.

7 PLAZA DE TRAFALGAR (MARAVILLA): Hace que todo el mapa sea visible y reduce el tiempo de entrenamiento.

VIVIENDAS: Aumenta el límite de población y regenera el poder a las unidades amistosas cercanas.







RUSIA

CAPACIDADES ECONÓMICAS

COMUNISMO: Los camaradas necesitan menos recursos para producir.

PROLETARIADO: Rusia comienza con una amplia clase trabajadora.

INVIERNO RUSO: Para prepararse para el crudo clima invernal:

- La flota pesquera recoge redes más rápido.
- Los cazadores reúnen comida más rápido.

CAPACIDADES MILITARES

RENOVAR EQUIPO: Rusia recupera automáticamente parte del coste de recursos de tropas caídas.

REVOLUCIONARIOS: Haz huir al enemigo con camaradas armados como revolucionarios.

PROYECTOS CLASIFICADOS

VIVIENDA COMUNAL: Aumenta la población actual y el límite máximo de población en 50.

PROPAGANDA COMUNISTA: Restablece por completo el poder de todas las unidades.

POR LA MADRE PATRIA: Restablece por completo la salud de todas las unidades.

MOVILIZACIÓN: Moviliza al instante todas tus tropas en proceso de entrenamiento para entrar en combate.

¡ATAQUE NOCTURNO!: Cae la noche, y reduce la visibilidad de tus enemigos.

"RODILLO" RUSO: Genera milicias con mayor rapidez.

POLICÍA SECRETA: Todas las unidades (y edificios) se vuelven más observadores y tienen un campo de visibilidad más grande.

FRENTE TORMENTOSO: Causa daños a las unidades enemigas terrestres y aéreas.

BOSQUES DE TAIGA: Replanta árboles en una zona de terreno anteriormente vacía.

METEORITA DE TUNGUSKA: Destruye un edificio o un pequeño grupo de unidades con un impacto de meteorito devastador.

DESCRIPCIÓN DE LAS UNIDADES ESPECIALES

1 FRANCOTIRADORA: Un disparo derriba a la infantería enemiga o a los ciudadanos.

2 COMISARIO: Dispara a unidades amistosas para motivar a los restantes para que luchen con más intensidad. Lanza cócteles molotov para tener efecto en todo un área.

3 COSACO: Invasor de caballería rápido que destaca contra la infantería.

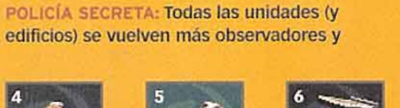
4 TANQUE LANZALLAMAS KV-8: Tanque lanzallamas que desintegra enemigos.

5 SEMIORUGA AT SU-57: Rápida unidad antitanque con buena capacidad de destrucción.

6 KATYUSHA BM-13: Arrasa un área con una salva de cohetes mortal.

7 EL KREMLIN (MARAVILLA): Sustituye los soldados/armas perdidas en combate con nuevas adquisiciones.

VIVIENDAS: Aumenta el límite de población y cura a las unidades amistosas cercanas.


















FRANCIA

CAPACIDADES ECONÓMICAS

SUBTERRÁNEO FRANCÉS: Los ciudadanos y Centros de Ciudad tienen gran visibilidad.

JOIE DE VIVRE: Los trabajadores contentos se mueven con rapidez de un lado a otro.

UNIÓN DE MINEROS: Se pueden tener más mineros. Las piedras se extraen más rápido.

REGIÓN DE NORMANDÍA: Las granjas y los graneros no cuestan nada.

CAPACIDADES MILITARES

COLONIALISMO: Las tropas pueden replegarse con rapidez de una fortaleza a otra.

CONSERJES: Los internos reparan edificios.

EQUIPOS: Los pilotos/conductores sobreviven a la destrucción de sus vehículos.

GUARDIA REPUBLICANA: La infantería protege los edificios.

LÍNEA MAGINOT: Es difícil destruir los muros.

PARTISANOS: Todos los hombres y mujeres franceses pueden atravesar bosques.

PANTALLA DE HUMO: Los granaderos con rifle y la artillería reducen la visibilidad enemiga.

TORRES DE GUARNICIÓN: Los humanos pueden hacer torres de guarnición.

UNIVERSIDAD DE PARÍS, ESCUELA MÉDICA: Todas las unidades se curan si están ociosas.

PROYECTOS CLASIFICADOS

ANTISÉPTICOS: Aumenta la tasa en la que las unidades se curan a sí mismas.

EMBARGO: Detiene la producción enemiga.

ALISTAMIENTO: Provoca que los ciudadanos se unan a la milicia a un coste muy reducido.

ESPRIT DE CORPS: Restablece la salud.

BOMBA INCENDIARIA: Arrasa los edificios.

BOSQUE DE LANDAS: Planta árboles.

HIERRO DE LA LORENA: Explota los depósitos de hierro para reducir el coste de los vehículos terrestres y las aeronaves.

INGENIERÍA INVERSA: Roba la innovación del enemigo para tu propio uso.

DEFORESTACIÓN: Arrasa con fuego un área.

CONSTRUCCIÓN CON ESTRUCTURA DE ACERO: Aumenta la resistencia de edificios.



DESCRIPCIÓN DE LAS UNIDADES ESPECIALES

1 LANZALLAMAS: Dispara una explosión de llamas de corto alcance muy efectiva.

2 SABOTEADORA: Coloca una bomba temporizada. Destruye edificios y vehículos. Derrumba las minas de los enemigos.

3 MOTORISTA: Rápido explorador en moto.

4 PUESTO DE VIGILANCIA: Los ciudadanos pueden construir puestos fronterizos ocultos.

5 FURGÓN DE VIGILANCIA: Descubre todas las unidades enemigas dentro del alcance.

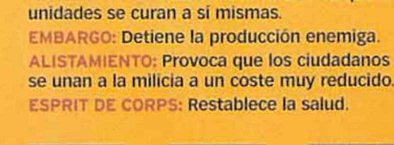
6 TANQUE RENAULT / TANQUE B1-BIS: Apisona a las tropas enemigas.

7 FORTÍN: Búnker reforzado en el que las unidades se pueden acuartelar.

8 TORRE: Las torres francesas pueden disparar una barrera, provocando daños.

9 NOTRE DAME (MARAVILLA): Investiga nuevos proyectos clasificados.

VIVIENDAS: Los franceses no necesitan construir para aumentar la población.




















ALEMANIA

CAPACIDADES ECONÓMICAS

BAUHAUS: Esta famosa escuela de arquitectura aporta construcción de edificios más rápida y Universidades libres.

RENANIA-WESTFALIA: La región ofrece una producción de comida más rápida.

CAPACIDADES MILITARES

NUBE MORTAL: Lanza ataques químicos.

MÁQUINA ENIGMA: Recibe informes de inteligencia de los ejércitos y la producción económica de tus enemigos.

PROMOCIÓN DE CAMPO: Los soldados promocionan y derrotarlos es más difícil.

STOSSTRUPPEN: Las unidades en acción reciben menos daños en batalla.

PROYECTOS CLASIFICADOS

ENGAÑO EN EL CAMPO DE BATALLA: Confunde a los enemigos para que ataquen a los blancos más cercanos.

BOSQUE NEGRO: Replanta árboles.

BLITZKREIG: Aumenta el daño que los enemigos reciben en combate.

PETICIÓN DEL CANCILLER: Revitaliza las tropas, restableciendo su salud por completo.

EDUCACIÓN FÍSICA: Aumenta la salud, la velocidad y el ataque.

INFORME DE ESPIONAJE: Levanta la niebla de guerra en un área.

TNT: Amplía la zona de explosión de todas las armas con efecto de área (excepto los cohetes).

DESCRIPCIÓN DE LAS UNIDADES ESPECIALES

1 SARGENTO: El liderazgo produce bonificaciones de moral a las tropas cercanas, lo que reduce el daño de batalla. Dispara el Panzerfaust, una poderosa arma antitanque.

2 INFANTERÍA CON MORTERO/BIG BERTHA: Capacidad para lanzar ataques Nube mortal.

3 TANQUE KING TIGER: La unidad terrestre más fuerte.

4 CAÑONES AT/AA DE 38 MM: Armamento antitanque que se convierten en cañones antiaéreos.

5 CAÑONES AT/AA DE 88 MM: Armamento antitanque que se convierten en cañones antiaéreos.

6 BASE DE COHETES: Estado de la instalación de lanzamiento que dispara armas terroríficas V-1 y V-2.

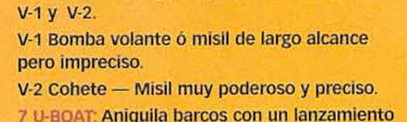
V-1 Bomba volante ó misil de largo alcance pero impreciso.

V-2 Cohete — Misil muy poderoso y preciso.

7 U-BOAT: Aniquila barcos con un lanzamiento de torpedo destructivo.

8 ZEPELÍN: Lanza bombas. Transporta tropas.

9 PUERTA DE BRANDENBURGO (MARAVILLA): Genera el ingreso constante de oro a lo largo del tiempo.



VIVIENDAS: Los alemanes no necesitan construir viviendas para aumentar la población.


















ASÍ SE JUEGA A «EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA»

¿Cómo se juega a «Empires: Los Albores de la Era Moderna»? ¿Qué diferencia la acción en el juego, de otros títulos del género, o con ambientación similar? En estas páginas encontraréis un breve recorrido por una de las misiones del juego, enclavada en la primera campaña del mismo, y protagonizada por las huestes de Ricardo Corazón de León, en lucha contra la facción de los Francos. Una guía rápida de los pasos clave para la victoria, y alcanzar una serie de objetivos secundarios, consiguiendo un éxito total.



INGLATERRA CONTRA LOS FRANCOS
LA EDAD MEDIA. AÑO 1189

Prolegómenos

Ricardo asciende al trono de Inglaterra de un modo cruel y despiadado, asesinando a su padre, el rey Enrique II. Toda Inglaterra clama venganza. Sin embargo, la fractura del territorio nacional en diversas facciones rebeldes lo impide continuamente, y las cada vez más fuertes huestes del archienemigo francés se van acercando a Albión, lenta pero inexorablemente.

La Misión fracasará si:

-Ricardo o Geoffrey mueren en combate.
-La flota del Conde de Clairvaux hunde el barco de la Reina Eleanor.

Las Claves para la Victoria

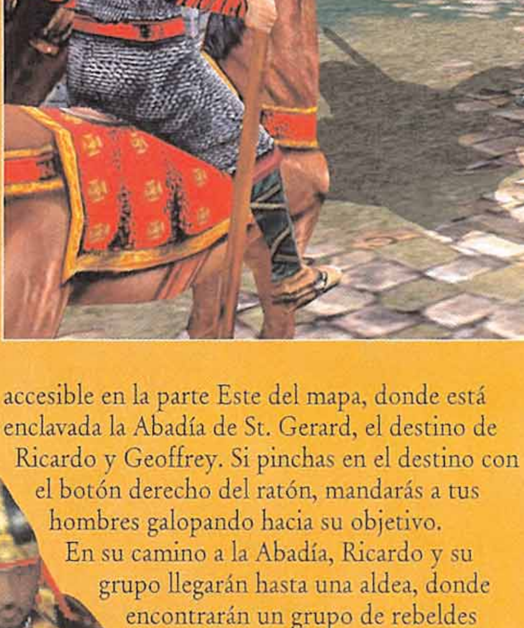
La misión comienza con el informe de un mensajero a Ricardo. El rey francés, Felipe, desea discutir un armisticio. ¿Confías en él? Ricardo sospecha que es una trampa, pero como suele decir "Soy el Rey y debo actuar como tal". Cualquier posibilidad de paz debe ser un objetivo a conseguir.
Ricardo acepta la oferta de su hermano Geoffrey para acompañarle en su periplo.

PRIMER OBJETIVO

Lleva a Ricardo y a Geoffrey hasta la Abadía de St. Gerard para encontrarse con el rey Felipe de Francia.

Selecciona con el botón izquierdo del ratón la pequeña área de terreno que aparece en el borde Norte del minimapa. Así podrás centrar la vista en el castillo inglés de Ricardo Corazón de León. Selecciona a los cuatro caballeros que aparecen en las inmediaciones de la entrada del castillo: Ricardo, Geoffrey y un par de caballeros más. Ahora debes seleccionar el área que aparece accesible en la parte Este del mapa, donde está enclavada la Abadía de St. Gerard, el destino de Ricardo y Geoffrey. Si pinchas en el destino con el botón derecho del ratón, mandarás a tus hombres galopando hacia su objetivo.

En su camino a la Abadía, Ricardo y su grupo llegarán hasta una aldea, donde encontrarán un grupo de rebeldes masacrados junto a una casucha. Uno de los aldeanos te informará que los responsables han huido hacia el Este. Continúa tu camino para descubrir tu segundo objetivo.



Recuerda usar el ratón para conseguir más información. Si pasas el puntero sobre el mensaje "Mata a los Cinco Asesinos", en el menú de Objetivos, aparecerá un mensaje (a la izquierda de la pantalla) donde se te explicará por qué es importante que te encargues de esta tarea.

SEGUNDO OBJETIVO

Mata a los Cinco Asesinos

Los cinco asesinos, todos arqueros, están atacando una aldea al Sur del camino. Si los matas, tendrá lugar una secuencia con una conversación. Ricardo es puesto sobre aviso de la osadía de los bandidos que atacan a sus hombres a plena luz del día. Geoffrey descubre que todos ellos portan el escudo de Lord Ranulf, Conde de Clairvaux. Objetivo Completado.

PRIMER OBJETIVO (CONTINUACIÓN)

Lleva a Ricardo y a Geoffrey hasta la Abadía de St. Gerard para encontrarse con el rey Felipe de Francia.

Selecciona todas tus unidades y llévalas hasta la Abadía. Pincha con el botón derecho en el interior del monasterio, y tus hombres atravesarán la puerta. Objetivo Completado. Tendrá lugar una secuencia en la que el rey Felipe da la bienvenida a Ricardo y hace una oferta de paz entre Francia e Inglaterra. Ricardo acepta encantado. Justo en ese momento, tiene noticia de que el traidor Conde de Clairvaux ►►

se ha levantado en armas, sometiendo a asedio tres castillos en la costa de Poitevin. Estas estructuras permiten el control del Loira, donde la madre de Ricardo, la Reina Eleanor, estará navegando en su barco.

TERCER OBJETIVO

Lleva a Ricardo y Geoffrey hasta Chalennes para reunir un ejército y derrotar al Conde de Clairvaux.

Selecciona tus tropas y pincha con el botón derecho del ratón en Chalennes, en el área del mapa que se ha abierto al Sur de la Abadía de St. Gerard. A medida que te aproximas al puente, los "chevaliers" Francos leales a Clairvaux te atacarán. Haz caso del consejo de Geoffrey: ¡no devuelvas el ataque! Haz que tus tropas continúen su camino. Una vez llegado al extremo del puente, Ricardo descubre con sorpresa que todo Chalennes se ha levantado en armas contra él, uniéndose a la rebelión de Clairvaux. Objetivo completado.

Geoffrey nos pone sobre aviso de la existencia de un pequeño poblado al suroeste de Chalennes. Es el momento para ir allí.

CUARTO OBJETIVO

Localiza el poblado leal a Ricardo, del que ha hablado Geoffrey. La única oportunidad de ambos se encuentra en conseguir ayuda en el mismo.

Envía a Ricardo, Geoffrey y tus caballeros a través del estrecho valle que conduce al poblado recién descubierto. Allí, un grupo de caballeros que te son leales aparecen, saludan a Ricardo y te ofrecen sus servicios. Objetivo completado.

Estos caballeros te ofrecen nueva información sobre los planes del Conde. Sus tres castillos –en Talmond, la isla de Noirmoutier y la de Belle Isle– le otorgan un control total sobre la costa.

QUINTO OBJETIVO

Captura al Conde de Clairvaux.

Ricardo define las tareas a realizar: acumular oro, construir una flota y escoltar a la Reina Eleanor hasta un lugar seguro. La buena noticia es que los caballeros que te son leales aportan 300 piezas de oro. Ordena a tus barcos que recojan peces en las aguas cercanas. Ordena también a dos aldeanos que recolecten madera, y a otros dos que excaven en las minas. Selecciona un aldeano para que construya trampas de estacas en el camino que hay al norte del poblado. En cuanto acabe, haz que construya varias torres de defensa en el pueblo y en la orilla del río. Envía una unidad de caballería por el camino norte, en dirección a Chalennes. Un grupo de ocho "Chevaliers" se ocultan entre los árboles al norte del poblado. Cuando estos caballeros ataquen tu unidad da la vuelta rápidamente. Condúcelos hacia las trampas que has construido. Si alguno sobrevive tus tropas pueden acabar con él.



Recuerda que Ricardo y Geoffrey se curan solos al pasar el tiempo. Si les hieren, aléjalos momentáneamente de la batalla.

Objetivo Secundario 1

Invade Chalennes.

Envía a Ricardo, Geoffrey y cualquier unidad de combate de que dispongas hacia el Este. Al llegar al camino, tuerce a la izquierda y continúa por el Norte hacia Chalennes. Destruye las dos torres del muro sur. Arqueros enemigos y quizás algo de caballería aparecerán. Mátalos, tratando de mantenerte alejado de las torres.

RICARDO CORAZÓN DE LEÓN SE ENFRENTA AL REBELDE CONDE DE CLAIRVAUX. NO TENGAS PIEDAD DE ÉL

Recuerda que Geoffrey puede curar a las unidades que se encuentren a su lado.

Una vez que las torres han caído y el enemigo ha sido derrotado, debes atacar la puerta del muro sur. Ahora puedes destruir la fortaleza de Chalennes (el enorme castillo junto a la puerta sur) y conseguir el control de la ciudad. Para hacerlo de forma segura, dirige a Ricardo y Geoffrey hacia el muro suroeste del castillo. Allí el resto de torres de la ciudad no podrán alcanzarlos. Objetivo Completado.

Acabas de capturar el equipo necesario para llevar a cabo operaciones de "Incendios Provocados", propias de los Francos. Guarda este "Proyecto Clasificado" para usarlo más adelante. También has conseguido los Barracones, Establos y Universidad de Chalennes. Lleva a Ricardo y Geoffrey de vuelta al poblado.

OBJETIVO SECUNDARIO 2.

Recolecta Oro para crear un ejército.

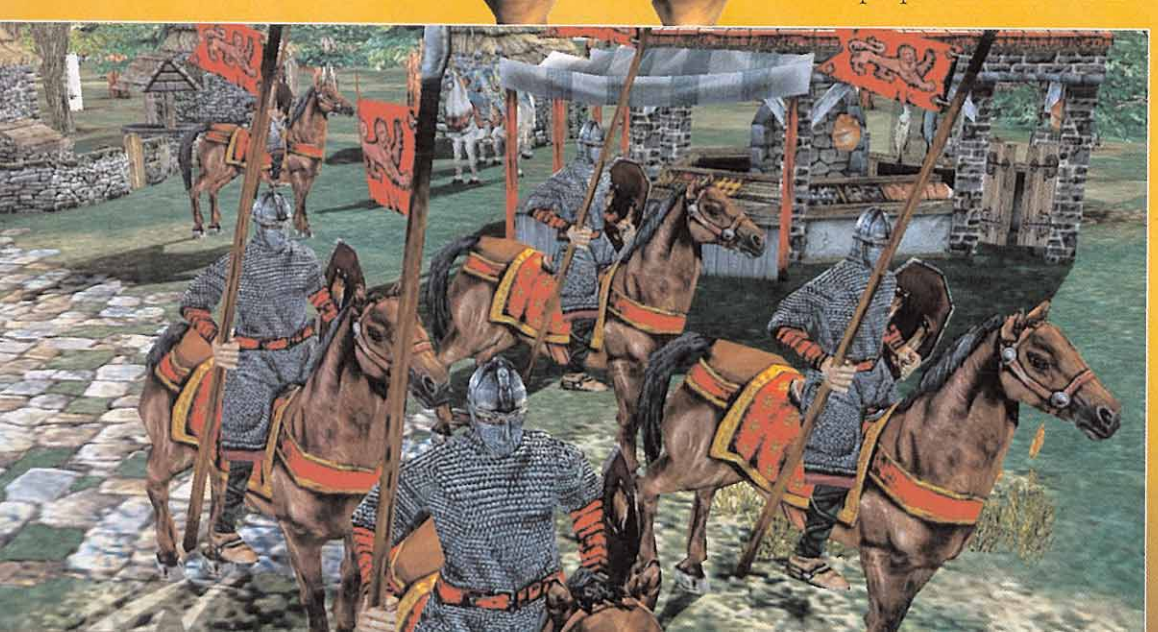
Si pasas el cursor sobre el objetivo "Recolectar Oro", aparecerá información acerca de las minas de oro que hay en las proximidades.

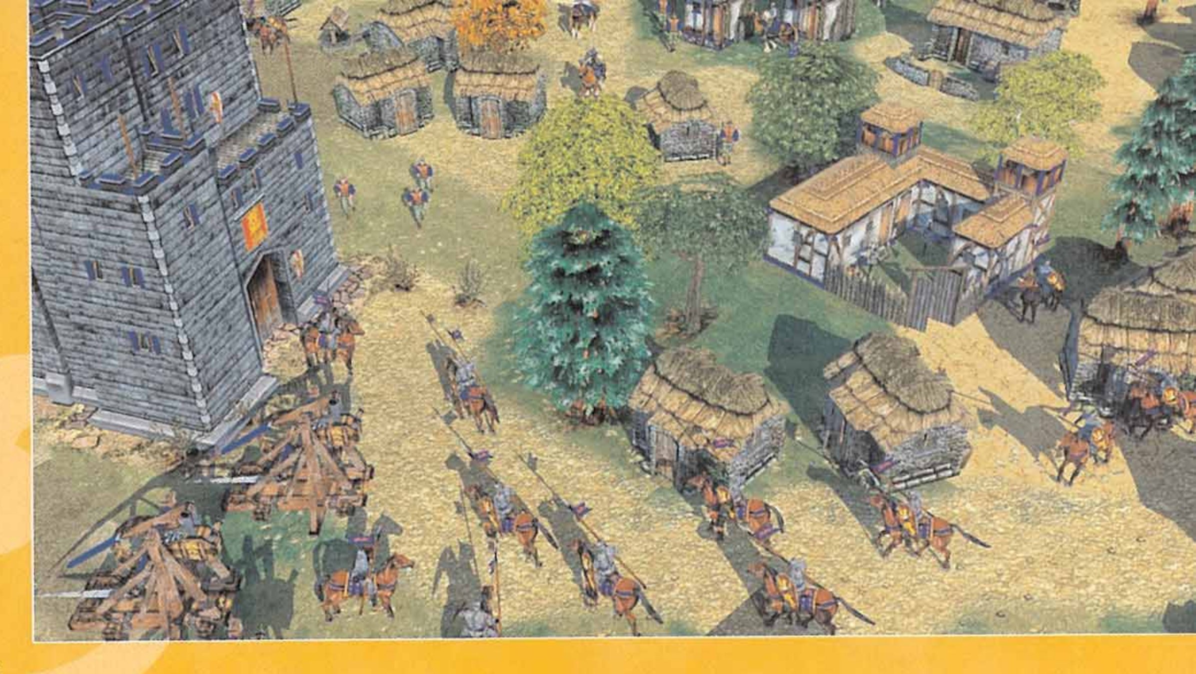
Mina de Oro 1

De vuelta en el poblado, monta un aldeano en uno de los barcos y haz que desembarque en una pequeñas isla, repleta de árboles, que hay al sur del pueblo. Haz que construya un campamento en la mina que hay allí, y traelo de vuelta.

Mina de Oro 2

Ve a la Universidad de Chalennes y selecciona la investigación de la "Prospección". Cuando se haya completado úsala en tu poblado e instala un campamento en el mismo.





Mina de Oro 3
Embarca a Ricardo, Geoffrey y un aldeano en un barco y dirígete hacia el sur, a la isla donde construiste el campamento. Continúa hacia el sur desde la isla, dirígete al suroeste y desembarca a tus hombres. Deja al aldeano junto al barco. Lleva a Ricardo y Geoffrey tierra adentro, hacia el oeste, donde destruirás una torre y un asentamiento de Clairvaux. Continúa hacia el noroeste siguiendo el camino, hasta llegar a un poblado inglés, a la derecha del mapa. Un puesto de vigilancia rebelde se oculta entre los árboles, al norte del mercado del poblado. Cuando Ricardo y Geoffrey se aproximan, los aldeanos se quitan sus disfraces... ¡rebeldes! Mátalos a todos. Envía tu aldeano por el camino oeste que parte del poblado. No podrá superar un enorme Olmo que bloquea el camino. Utiliza el "Incendio Provocado" que conseguiste para destruirlo. Sigue hasta el final del camino y construye allí otro campamento en la Mina de Oro.

Mina de Oro 4
Lleva a Ricardo y Geoffrey hacia el suroeste por el camino y destruye las dos torres que hay frente a la puerta. Tus dos líderes quedarán dañados. Vigílalos y aléjalos de vez en cuando para que se recuperen. Mata a todos los arqueros que te sigan. Vuelve hasta destruir la puerta. Ahora controlas otra Mina. Lleva a tu aldeano hasta ella y construye un campamento. La Mina debe ser protegida de ataques rebeldes.

QUINTO OBJETIVO (CONTINUACIÓN)
Captura al Conde de Clairvaux.
Es hora de que comience a formarse tu flota. Construye cuantos barcos de guerra puedas. Elimina todas las unidades de infantería que tengas en tu poblado para hacerles hueco. Deshazte de unas cuantas unidades de caballería si es preciso, pero deja al menos cuatro o cinco para tareas defensivas hasta que tu flota deje el puerto. Algunos grupos rebeldes pueden atacar tu poblado navegando desde el norte.

Recuerda construir torres en las inmediaciones de tu puerto para defenderlo de ataques rebeldes.

Recuerda que para eliminar una unidad la debes seleccionar y presionar "Supr"

Deshazte de todos tus barcos de pesca. Una vez llegado al límite máximo de población, elimina a todos los aldeanos... Nadie ha dicho que la guerra sea algo agradable.

Bombardea los Castillos
Lleva tus barcos de guerra al norte, hacia la isla que aparece ahora en el mapa, Belle Isle. Deja atrás uno o dos de tus barcos para defender tu aldea de ataques rebeldes. Destruye todas las torres de Belle Isle y todas las unidades enemigas que se encuentren en tu alcance de disparo.

Recuerda que si asignas a uno de tus barcos el papel de Buque Insignia, éste hará más daño en sus ataques.

Navega hacia el Sur, hasta Noirmoutier y, nuevamente, destruye cuanto se encuentre al alcance de los disparos de tus barcos. Como en Belle Isle, no puedes alcanzar así la fortaleza, pero puedes destruir las torres frontales, unos cuantos muros y reducir el potencial defensivo enemigo.

Recuerda que si tus barcos de guerra son dañados, puedes usar el Proyecto Clasificado del "Edicto Real" para repararlos.

Finalmente, conduce tu flota al castillo de Talmont. Apunta a la fortaleza y destrúyela. Así conseguirás el control de los Establos y la Armería. Investiga las mejoras militares en la Armería. Lleva a tus barcos de guerra hasta el extremo superior izquierdo del mapa. El barco de la Reina Eleanor aparecerá al poco tiempo. Destruye cualquier barco enemigo que quede. Embarca a Ricardo, Geoffrey y cuantos caballeros tengas en un barco y llévalos a Belle Isle. Elimina todas las unidades enemigas y torres que veas. Destruye la fortaleza. A continuación llegará el barco de la Reina.

SEXTO OBJETIVO
Evita que la flota de Clairvaux hunda el barco de la Reina.
Envía tus barcos de guerra para que escolten el barco de la Reina Eleanor. Cuando lo alcancen, se volverá rojo, lo que significa que has tomado control del mismo. Escóltalo hasta Nantes, un puerto del Loira, al norte de tu poblado. Objetivo Completado.

SÉPTIMO OBJETIVO
Mata al Conde de Clairvaux
Embarca a Ricardo, Geoffrey y cuantas tropas tengas en Talmont. Entrena unos cuantos caballeros en los Establos de Talmont como refuerzos. Puedes construir más barcos en el puerto de Talmont y embarcarlos. Haz que todos desembarquen en la entrada del castillo de Noirmoutier. No dejes que tus unidades traspasen aún la entrada del castillo. Destrúyela primero. Después, elimina todas las unidades enemigas. El mismísimo Conde de Clairvaux aparecerá para unirse a la batalla. Acaba con la amenaza rebelde.
Objetivo Completado. Misión finalizada.



• «Empires: Los Albores de la Era Moderna» supera todo lo visto en estrategia en tiempo real, gracias a una combinación perfectamente equilibrada de ideas originales y conceptos ya conocidos.

• Todas las novedades que ofrece «Empires: Los Albores de la Era Moderna» están encaminadas a que el juego se adapte a cualquier preferencia ya conseguir que cada partida sea una experiencia única.

• «Empires: Los Albores de la Era Moderna» es el primer juego en el que los aficionados a la estrategia, de cualquier tipo, pueden encontrar un desafío a su medida.

ACTIVISION





PARA TU MÓVIL...HAY MUCHOS MÁS EN NUESTRA PÁGINA WEB ¿A QUÉ ESPERAS?



LOGOS / TONOS

1 consejo

ENVIA MM13 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL > AL 7494

O LLAMA AL TELÉFONO 806 52 61 33 EJ. MM13 0412 SIEMENS

¡¡SI NO ENCUENTRAS EL TONO QUE ESTAS BUSCANDO ENVIA MM13 SEGUIDO DE ESPACIO Y UNA PALABRA DE BUSQUEDA AL 7494

TOP 20

54353	PAPI CHULO EL CHOMBO
55058	CARA AL SOL HIMNO
62096	LAS TAPITAS A. ONCE
55011	HIMNO DE ESPANA HIMNO
54210	FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
62073	SHIN CHAN TV
54368	BYE BYE DAVID CIVERA
54391	SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
62023	SIMPSONS TV
68014	HALA MADRID HIMNO
55024	HIMNO DE LA LEGION HIMNO
59608	8 MILE EMINEM
54387	LOCA MALENA GRACIA
54394	NO ES LO MISMO A. SANZ
62027	FRAGGLE ROCK TV
60570	BRING TO LIFE EVANESCENCE
68002	CANT DEL BARCA HIMNO
54388	LA MADRE DE JOSE CANTO LOCO
54276	NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
51027	MISSION IMPOSSIBLE CINE
68030	CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
68004	ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
62094	MAS QUE NADA TANGA GIRLS
59168	NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
62039	RASCA Y PICA TV
51005	EL EXORCISTA CINE
57005	TARZAN GRITO
59709	CRAZY IN LOVE BEYONCE FEAT.
62098	LA CREMITA ANUNCIO ONCE
51021	LA PANTERA ROSA CINE
55022	ELS SEGADORS HIMNO
55059	ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
60238	NOTHING ELSE... METALLICA
68015	REAL SOCIEDAD HIMNO
65021	PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
72107	BRAVEHEART DJ SAKIN
53240	LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
51003	EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
59045	TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
62007	EL EQUIPO A TV
54275	ME MUERO X CONOCERTE A.UBAGO
60278	DESENCHANTEE KATE RYAN
53237	UNIVERSE CHASIS
62005	COCHE FANTASTICO TV
54323	DIME BETH
60213	THE TROOPER IRON MAIDEN
60118	IN THE END LINKING PARK
50009	LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
68001	ATLETICO DE MADRID HIMNO
62029	VERANO AZUL TV
54274	HASTA QUE EL... MAGO DE OZ
53221	INFECTED BARTHEZ
53205	SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
54289	MIENTEME DAVID BISBAL
54354	HACIENDO EL AMOR DINIO
60024	THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
59604	LOSE YOURSELF EMINEM
54326	SAMBAME UPA DANCE
53346	MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
60012	SWEET CHILD... GUNS N ROSES
51075	GLADIATOR CINE
51036	TITANIC CINE
53009	FREESTYLER BOOMFUNK MC
60045	SATISFACTION ROLLING STONES
54231	A DIOS LE PIDO JUANES
51000	STAR WARS DARTH VADER CINE
54355	JALEO RICKY MARTIN
59468	WITHOUT ME EMINEM
62065	MTV ANUNCIO
59626	IN DA CLUB 50 CENT
72191	MORTAL KOMBAT TEC. SYNDROME
64059	TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
60078	MOONLIGHT SHADOW M. OLDFIELD
53362	GIULIA DJ LASHA
54306	COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
62000	BENNY HILL TV
60013	NUMBER OF THE... IRON MAIDEN
55025	PARTIDO POPULAR HIMNO
54180	CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
51087	TERMINATOR CINE
59741	WHITE FLAG DIDO
53014	ECUADOR SASH
53199	ON THE MOVE BARTHEZ
55060	GUARDIA CIVIL HIMNO
62067	CHIHUAHUA COCACOLA
53341	TU ES FOUTU INGRID
61012	BREATHE PRODIGY
60015	ENTER SANDMAN METALLICA
53060	CAFE DEL MAR ENERGY 52
51113	MAY IT BE EL SR DE LOS ANILLOS
54371	NUNCA DEBI ENAMORARME CAMELA
53252	INSOMNIA FAITHLESS
54259	LLORARE LAS PENAS DAVID BISBAL
68026	WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
68010	HIMNO DEL OSASUNA CF HIMNO
54133	SUFRE MAMON HOMBRES G
59706	GET BUSY SEAN PAUL
54272	DANZA DEL FUEGO MAGO DE OZ
53262	SUBURBAN TRAIN DJ TIESTO
60611	GOING UNDER EVANESCENCE
60399	PARANOID BLACK SABBATH
55023	HIMNO DE GALICIA HIMNO
54291	DIGALE DAVID BISBAL
54361	ES UNA LATA... HOTEL GLAM
53238	SPACE MELODIE LUNA PARK
54369	PUEDES CONTAR... OREJA V GOGH
64047	METAL GEAR SOLID VIDEO
60073	LIVIN ON A PRAYER BON JOVI
65011	MI CARRO MANOLO ESCOBAR
54316	NO ME LLAMES ILUSO CABRA MEC.
54290	2 HOMBRES Y I DESTINO D. BUSTA.
61005	OXYGEN JEAN MICHEL JARRE
60269	ALL THE THINGS SHE SAID TATU
54257	CUANDO TU VAS CHENOA
65039	SOY MINERO ANTONIO MOLINA
53257	NEVER AGAIN MILK INC
51092	HARRY POTTERTHEME CINE
61018	ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
60004	HIGHWAY TO HELL ACDC
59580	DILEMA NELLY FT KELLY ROWLAND
61048	HEY BOY HEY GIRL CHEMICAL BR.
54208	CORAZON INDOMABLE CAMELA
59592	SKATER BOY AVRIL LAVIGNE
71015	ZANKOKU NA TENSHI... EVANGELION
53037	I WILL SURVIVE GLORIA GAYNOR
54381	HOY NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
54310	MORENITA UPA DANCE
59599	JENNY FROM THE BLOCK J. LOPEZ
51111	PULP FICTION THEME
60592	GAY BAR ELECTRIC SIX
51008	EL PADRINO CINE
59143	EVERY BREATH YOU TAKE POLICE
54313	TRAGEDIA MARC ANTHONY
54379	MARIPOSA TRAICIONERA MANA
54380	HIPNOTIZADAS LUNAE
53363	EMOTION DJ ROSS
51127	LA VIDA ES BELLA CINE
54332	DEVUELVEME LA VIDA M. NANDEZ
56000	LA ABEJA MAYA INFANTIL
54393	OJU LAS NI AS
54383	FIESTA DEL BARRIO DJ MENDEZ
60000	BACK IN BLACK ACDC
62063	A LITTLE LESS ELVIS PRESLEY
62043	SOUTHPARK TV
60615	FRANTIC METALLICA
64104	SUPERSTAR JAMELIA
60614	NUMB LINKING PARK
53373	MARIA I LIKE IT LOUD SCOOTER
64103	ME AND MRS JONES BILLY PAUL
64102	SENORITA JUSTIN TIMBERLAKE
64101	WHERES THE HOOD AT? DMX
64100	PIMP 50 CENT
54396	20 DE ENERO OREJA DE VAN GOGH
54395	LOS SERRANO FRAN PEREA
68003	HIMNO DEL BETIS HIMNO
59699	UN EMOZIONE PER... E. RAMAZZOTTI
51033	STAR WARS CINE
53225	OUT OF GRACE ANGLIA
54300	NO SOY UN SUPERMAN D. BUSTA.
59705	IN TANGO IN GRID
60356	NOT GONNA GET US TATU
60593	FAINT LINKING PARK
71061	SUTEKI DA NE FINAL FANTASY X
54392	ANOTHER NIGHT SPS
71031	SAKURA SAKU LOVE HINA
51016	JAMES BOND CINE
64056	EYES ON ME FINAL FANTASY VIII
71042	I3 NO JUNJOU NA... KENSHIN
60587	MOBSCENE MARILYN MANSON
51131	CONCERNING HOBBITS EL SR ANILLOS
71017	THE GREAT WARRIOR FINAL FANTASY VII
51158	ROCKY CINE
62097	LA MEDUSA ANUNCIO ONCE
63000	CUMPLEA OS FELIZ TRADICIONAL
60317	SUSPICIOUS MINDS ELVIS PRESLEY
60328	SMELLS LIKE TEEN SPIRIT NIRVANA
51013	INDIANA JONES CINE
59539	WHEN IM SIXTY FOUR THE BEATLES
51070	TIBURON CINE
53220	MOI...LOLITA ALIZEE
51024	MAN IN BLACK CINE
60410	I WAS MADE FOR LOVING YOU KISS
59605	FEEL ROBBIE WILLIAMS
54390	VEN VEN VEN SEXBOMB
59321	THE WAY I AM EMINEM
62014	INSPECTOR GADGET TV
62074	HEIDI TV
68020	HIMNO DEL ZARAGOZA CF HIMNO
62009	EXPEDIENTE X TV
71035	DRAGON BALL MANGA
54336	DAME VENENO LOS CHICHOS
54217	ASEREJE LAS KETCHUP
53361	SUNLIGHT DJ SAMMY
60566	MASTER OF PUPPETS METALLICA
60556	FEAR OF THE DARK IRON MAIDEN
71028	TENSHI NO YUBIRIKI KARESHI KANOJO
59616	SING FOR THE MOMENT EMINEM
59707	ROCK YOUR BODY JUSTIN TIMBERLAKE
71011	HEAD CHA LA DRAGON BALL Z
54360	QUE CORRA EL AIRE MANU CARRASCO
71021	ITOOSHI HITO... NI FUSHIGI YUUGI

NOVEDADES

50111	21083	09121	0114 + de 18	16222	09013
010 + de 18	03110	09016	01163	04012	02279
06351	09012	18026	01246	29087	16223
29095	27026	010 + de 18	03084	30023	21188
20138	21073	03383	27000	30002	18259
21019	04135	06131	02237	03004	06047
16188	30008	21012	01160	03091	01025
02015	01164	09302	06050	03422	30061
01001 + de 18	01173	03112	18258	03040	30449
01175	02082	18341	27005	18465	27202
06060	0114 + de 18	01037	30278	02347	09296
03520	01051	30003	01018 + de 18	01260 + de 18	01211
02021	18437	02209	01176	30276	09195
0100 + de 18	21010	19043	49105	03002	06417
49401	02051	16100	04092	18000	16020

MOVILÍZATE



AHORA PUEDES CONSEGUIR EL MÓVIL QUE MÁS ENCAJA CONTIGO
Para ello sólo tienes que demostrar que encajas con el móvil mediante un TEST DE PERSONALIDAD y recibirás uno de estos 4 móviles gratuitamente
Sólo móviles de última generación que se RENOVARÁN MENSUALMENTE para incorporar los últimos modelos

Para recibir el test envia un sms con MOVILIZATE4 al 7494 y consigue un movil y conocete a ti mismo

¡¡¡SOLO MOVILES DE ULTIMA GENERACION!!!

TELECOÑAS

Estos son sólo algunos ejemplos de nuestras divertidas bromas... hay muchas + bromas en nuestra centralita. Escúchalas en el tlfno. y elige la que más te guste....

¡¡¡GRITOS DE FUTBOL!!!
¡¡¡BROMAS EROTICAS!!!
Llama y elige el código de tu broma y nosotros nos ocuparemos de todo
¿TE GUSTA GASTAR BROMAS...?

806 52 62 49

BOMBON	UN TRAVESTI LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PROPONERLE JUEGOS ERÓTICOS
EMBARAZA	UNA EMBARAZADA LLAMARÁ A TU AMIGO ANUNCIÁNDOLE QUE ES EL PADRE
ORGASMO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ORGASMO MUY EXPLOSIVO
CHULO	UN CHULO LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PEDIRLE EL PAGO POR SU CHICA.
VIDEO	UN VÍDEO-CLUB LLAMARÁ A TU AMIGO PIDIÉNDOLE UNAS PELÍCULAS...
CONTACTO	UNA CHICA LLAMARÁ A TU AMIGO PQ LO HAVISTO EN LOS CONTACTOS.
ANUNCIO	UNA AGENCIA MATRIMONIAL LE ANUNCIARÁ QUE TIENEN A SU CHICA IDEAL.
CUMPLE	UNA PEÑA DE GENTE LE CANTARÁ A TU AMIGO EL CUMPLEAÑOS FELIZ.
JURADO	AVISARÁN A TU AMIGO PARA FORMAR PARTE DE UN JURADO POPULAR.
BANCO	UN BANCO RECLAMARÁ A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES.
SANTO	UNA PEÑA DE GENTE FELICITARÁN A TU AMIGO POR SU SANTO.
BARCA	TU AMIGO RECIBIRÁ LOS EFUSIVOS GRITOS DE HINCHAS DEL BARÇA.

¡NUEVO EN ESPAÑA! JUEGOSJAVA +18











FIFA 2004

Mejoría lenta, pero segura

¿Quieres demostrar de una vez por todas que en este país el que más sabe de fútbol eres tú? Pues olvídate de la tertulia de los domingos en el bar y agarra este juego, porque es el simulador de PC más realista que has visto.

La inminente llegada de «Pro Evolution Soccer 3» al PC promete un emocionante duelo entre dos de las sagas deportivas con más solera. Y es que tradicionalmente el juego de Konami ha superado ampliamente a la serie «FIFA» en su aspecto de simulador. Para enfrentarse a esta amenaza EA Sports no ha dudado en poner todo su esfuerzo en ofrecer un producto más completo, capaz de satisfacer plenamente a los amantes del buen fútbol.

Los mismos vicios

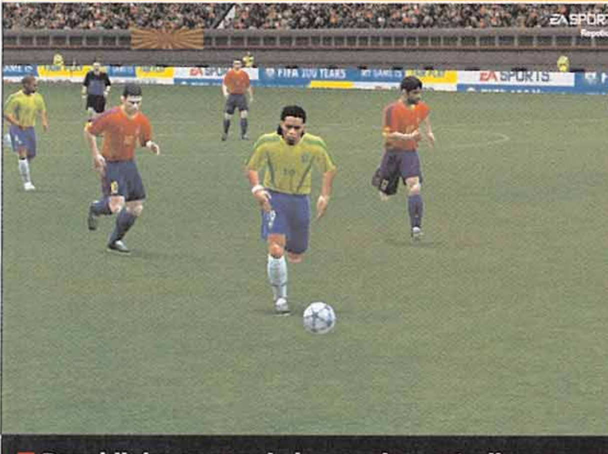
Recrear con acierto el desarrollo de un partido real, nunca ha sido el fuerte de la saga «FIFA». ¿Quién no recuerda los escandalosos resultados que podían obtenerse en un partido cualquiera? Nos encontrábamos pues, ante un juego puramente arcade, eso sí, muy bien hecho y divertido. Las últimas entregas, no obstante, empezaban a incorporar

La referencia



FIFA 2003

- **La referencia supuso un importante paso de EA Sports, por ofrecer una verdadera simulación.**
- **Ambos son parejos en calidad técnica, pero «FIFA 2003» resulta ligeramente más espectacular.**
- **El modelo físico, así como la IA de los jugadores de «FIFA 2004», están más depurados.**



Ronaldinho es una de las muchas estrellas que se han recreado de manera muy fiel a la realidad.



Se han incluido todos los equipos de la Primera y la Segunda División españolas.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2000+** ▶RAM: **512 MB DDR** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200 64 MB** ▶Disco duro: **40 GB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Deportivo** ▶Idioma: **Castellano** ▶Edad Recomendada: **TP** ▶Estudio: **EA Sports** ▶Compañía: **EA Games** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **7 de noviembre** ▶PVP: **47,95 Euros** *(7.978 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.easports.com/games/fifa2004/*** Una visita más que recomendada si quieres conocer al dedillo todas las novedades incluidas en el juego. Además, se pueden visualizar capturas, bajar vídeos y una demo.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de equipos: **+ 350** ▶Modos de juego: **3** ▶Número de jugadores: **10.000** ▶Editor: **Sí** (permite editar equipos y personalizar numerosos parámetros) ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Disputar torneos** ▶Número de jugadores: **16** ▶Opciones conexión: **LAN, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 600 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Disco Duro: **800 MB** ▶Conexión: **56 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶HD: **1,5 GB** ▶TARJETA 3D: **64 MB** ▶CONEXIÓN: **56 Kbps**





El número de cámaras prefijadas por el juego no resulta excesivamente elevado, pero sí suficiente. Además, podemos establecer su altura y profundidad.

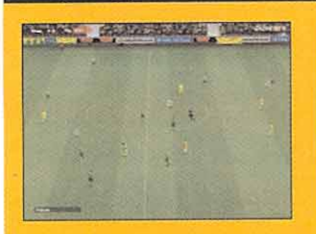


La precisión del control alcanza a ordenar a la barrera que salte.



El mayor realismo afecta también a la señalización de las infracciones.

El juego sin balón





ES UN NUEVO SISTEMA cuyo fin es recrear perfectamente el juego en equipo. Consiste en manejar las reacciones de los jugadores sin balón durante un corto tiempo. Así, podremos crear desmarques que rompan una férrea defensa y marcar.

LAS JUGADAS a balón parado también se benefician de esta técnica, tanto los lanzamientos de esquina como las faltas indirectas. Las faltas directas cuentan con un nuevo sistema para tirar 0a portería, similar al implementado en los juegos de golf.

LA CÁMARA DE ACCIÓN se fija cuando tiene lugar una jugada a balón parado. La posición de la misma no variará hasta que dicha jugada haya llegado a su fin. Sin embargo, muchas veces el programa no detecta cuando ha finalizado, y la cámara literalmente se "pierde".

«FIFA 2004» RESULTA MENOS ESPECTACULAR QUE SU ANTECESOR, PERO AUN ASÍ LA CALIDAD DE SU APARTADO GRÁFICO ES EXTRAORDINARIAMENTE ELEVADA

elementos propios de la simulación, por lo que «FIFA 2004» se presumía como el título que definitivamente iba a asentarse como un auténtico simulador.
Sin embargo, tras exprimir el juego a fondo, la sensación que nos queda es similar a la de la pasada edición. Hay adiciones importantes que mejoran notablemente la experiencia jugable, pero sigue mostrando vicios que no terminan de depurarse. Por ejemplo, el irreal desplazamiento del balón en los pases elevados, la dificultad de jugar por las bandas, o algún que otro efecto imposible tras realizar un disparo a puerta. Y es una lástima, porque otros aspectos como el control del jugador sin balón, funcionan realmente bien. Aún así, estamos ante el «FIFA» más "simulador" de todos.

Muy bien surtido

EA Sports sigue sin escatimar recursos, para poner a vuestra disposición un elenco de jugadores y clubes realmente impresionante. Para esta edición se han incluido nada menos que 10.000 jugadores pertenecientes a más de 350 clubes de todo el globo. De hecho, podemos encontrar las ligas de Segunda División de los campeonatos más importantes del mundo, entre ellos, cómo no, el español.
Ligeramente parco, por contra, se ha quedado en cuanto a opciones. Podemos disputar un torneo, un partido amistoso, la Carrera Profesional, y poco más. Además, los atractivos menús que siempre han acompañado a la saga, han dejado paso a otros excesivamente simples y algo engorrosos a la hora de acceder a determinadas opciones.
Por lo que respecta a su apartado gráfico, baste decir que «FIFA 2004» resulta, a nuestro juicio, menos espectacular que su ante- ▶▶

El manager

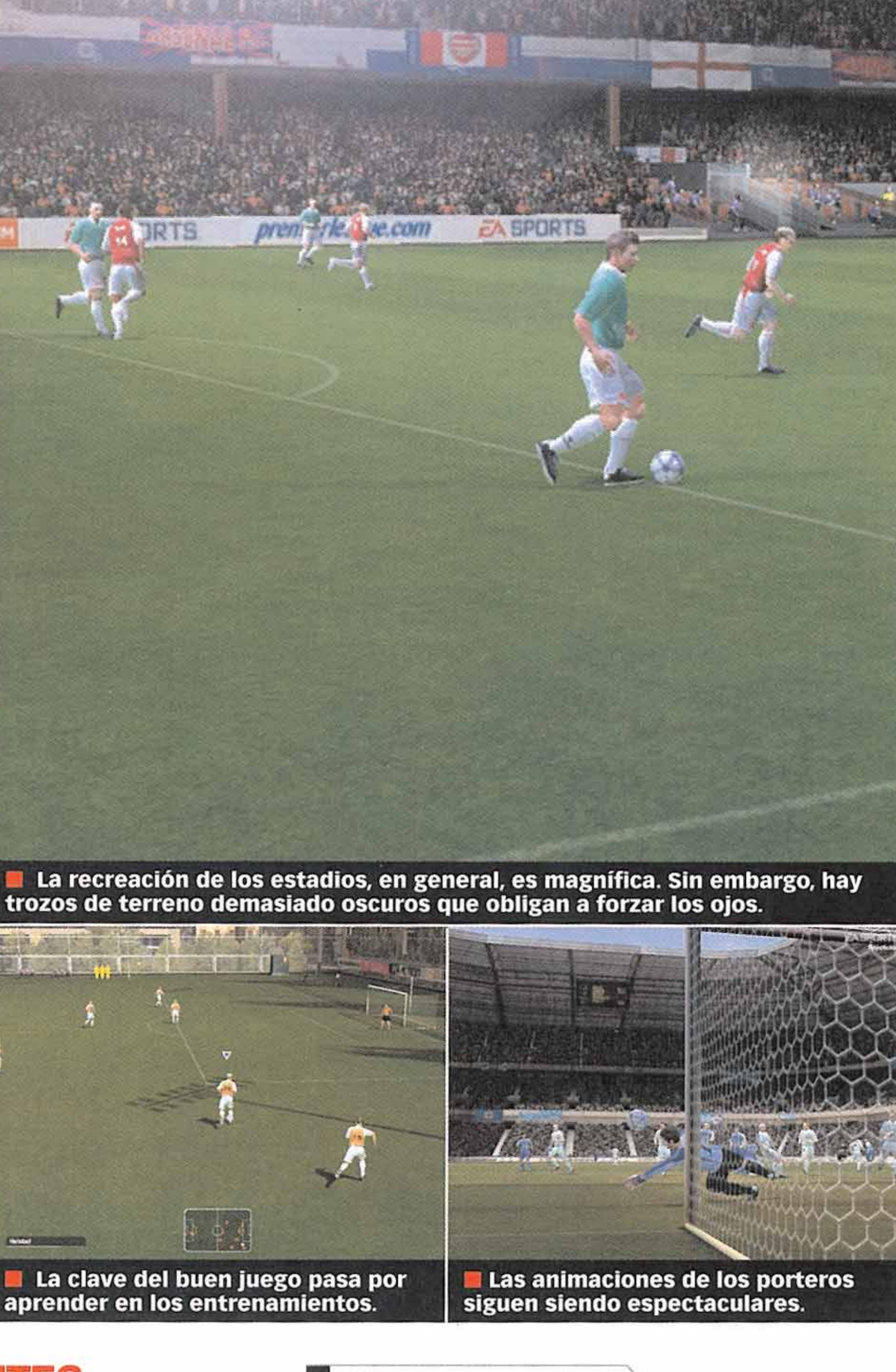




DURANTE CINCO TEMPORADAS consecutivas, deberás demostrar tu valía en un club como entrenador y como gestor. Cada equipo posee ciertos objetivos que han de ser cumplidos en el calendario liguero, como conseguir una cifra de puntos.

LOS PUNTOS DE PRESTIGIO nos permitirán entrenar a nuestros pupilos tanto táctica como físicamente. Estos puntos se obtienen según la trayectoria del equipo, así que si no conseguimos resultados, poco podremos hacer para mejorar la plantilla.

ACEPTAR MEJORES CONTRATOS, es otro de los aspectos novedosos del apartado manager. Si nuestra actuación como entrenador y gestor es suficientemente buena, los clubes de primer orden mundial se pelearán por hacerse con nuestros inestimables servicios.



La recreación de los estadios, en general, es magnífica. Sin embargo, hay trozos de terreno demasiado oscuros que obligan a forzar los ojos.

La clave del buen juego pasa por aprender en los entrenamientos.

Las animaciones de los porteros siguen siendo espectaculares.

cesor. Esto no implica que sea un juego simplón, ni mucho menos. Los gráficos, en líneas generales, son realmente buenos, llevándose la palma la minuciosa recreación de los jugadores. Sin embargo, algunas texturas nos han resultado bastante simples, más propias de una consola que de un PC. Además, la animación del público es decepcionante si la comparamos con la de anteriores entregas.

A cambio, el aspecto musical es completísimo, tanto en la banda sonora como en los cánticos de los aficionados. Tampoco faltarán a la cita los poulares locutores radiofónicos Manolo Lama y Paco González, los cuales ponen voz a la retransmisión de los partidos como ningún otro título es capaz de conseguir.

Pitido final

Aún con todo lo expuesto en las líneas anteriores, «FIFA 2004» acaba enganchando como pocos juegos de fútbol. El nuevo manager no ofrece nada especialmente destacable, pero anima al jugador a preocuparse por otros temas que no sean exclusivamente disfrutar en el campo. Y, lo que es más importante, la elevada jugabilidad que siempre ha caracterizado a la saga «FIFA» sigue intacta. Además, si dispones de «Total Club Manager», podrás traspasar todas tus tácticas y plantillas para disputar partidos en «FIFA 2004». Por último, comentar que el modo Online, aunque atractivo, no es tan inmediato como en otros títulos, aspecto éste que puede echar atrás a más de uno.

J.M.H.

HAY IMPORTANTES NOVEDADES QUE MEJORAN LA JUGABILIDAD, PERO SIGUE MOSTRANDO VICIOS QUE NO TERMINAN DE DEPURARSE

Toma nota

La saga mejora aunque quizá más despacio de lo que nos gustaría.

LO BUENO:
- Las mejoras en el comportamiento de los jugadores.
- El aspecto musical es excelente.
- Cada vez se parece más a un partido de fútbol real.
- Muchísimos jugadores y clubes.

LO MALO:
- El comportamiento de los balones elevados.
- Pocos modos de juego.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
90	80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Cuando la opción Online funcione a todo ritmo, **será impresionante.**

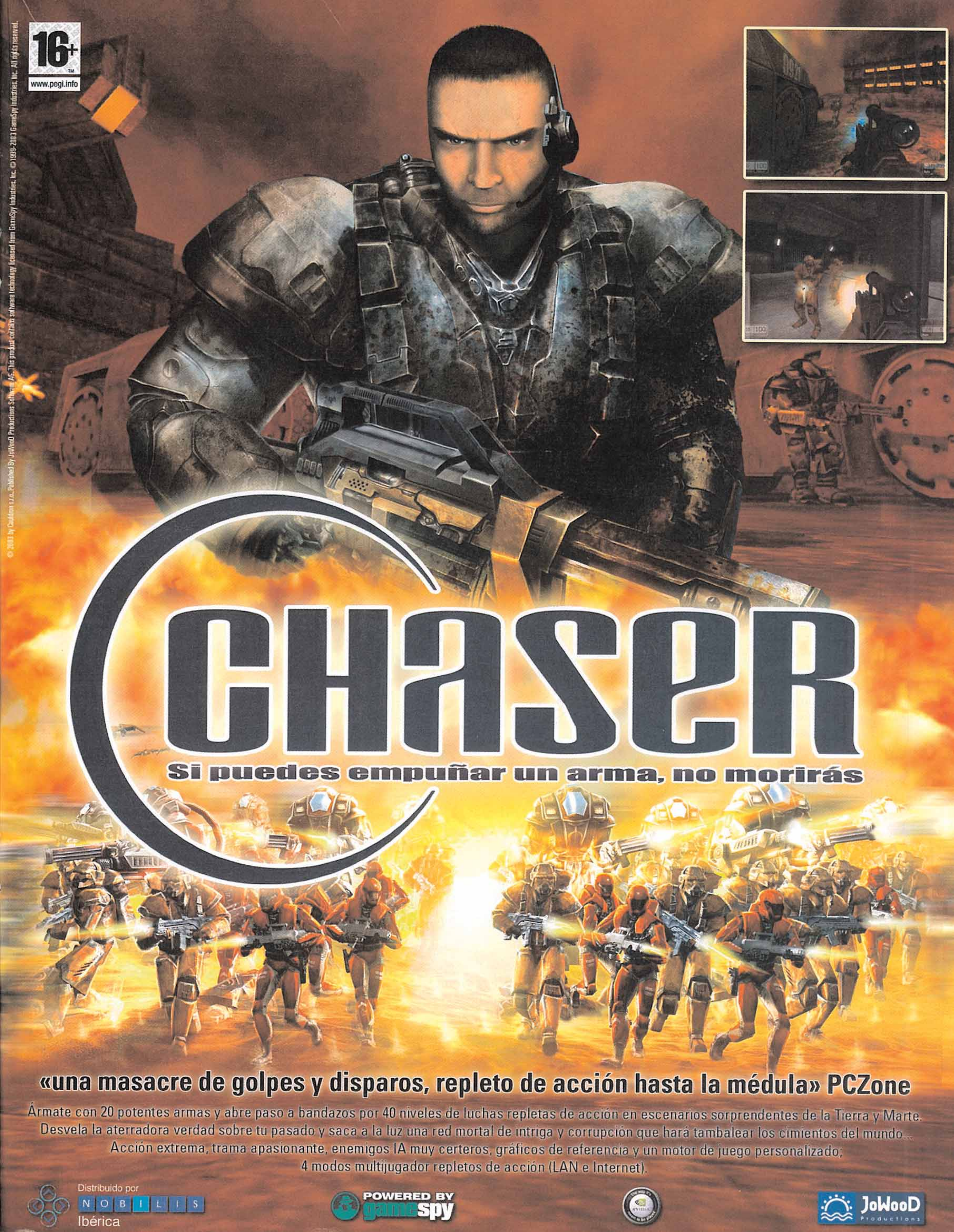
SOLO:
Lo mejor: Disputar cinco temporadas seguidas
Lo peor: Algunas acciones podrían haberse automatizado más.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Resulta una experiencia mucho más próxima a la realidad
Lo peor: Conectarse no resulta muy sencillo.

ALTERNATIVAS

Championship Manager 4
Probablemente el mejor manager que se puede encontrar en la actualidad, aunque no tiene modo de simulación.
▶Comentado en MM 66 ▶Puntuación: 86

NBA Live 2003
EA Sports también da lo máximo con el mejor simulador de baloncesto que hay actualmente.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 91


16+
www.pegi.info
CHASER
Si puedes empuñar un arma, no morirás
«una masacre de golpes y disparos, repleto de acción hasta la médula» PCZone
Ármate con 20 potentes armas y abre paso a bandazos por 40 niveles de luchas repletas de acción en escenarios sorprendentes de la Tierra y Marte.
Desvela la aterradora verdad sobre tu pasado y saca a la luz una red mortal de intriga y corrupción que hará tambalear los cimientos del mundo...
Acción extrema, trama apasionante, enemigos IA muy certeros, gráficos de referencia y un motor de juego personalizado;
4 modos multijugador repletos de acción (LAN e Internet).
Distribuido por
NOBILIS
Ibérica
POWERED BY
gamespy
JoWooD
Productions

Hidden & Dangerous 2

La guerra furtiva

Un juego de acción inspirado en la Segunda Guerra Mundial. "¿Otro más...?" pensarás. Pues sí, pero no todos son iguales. «Hidden & Dangerous 2», sin ir más lejos es una propuesta bastante inusual, complementada con dosis de estrategia.

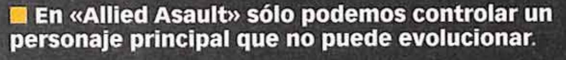
Todos los juegos de acción bélica buscan ofrecer una gran sensación de realismo, especialmente en la ambientación y en el armamento, pero sin renunciar a la espectacularidad. Por ello, la acción, que ofrecen suele tener un carácter cinematográfico. Pero esta premisa, implica que el juego quedará sujeto a una ineludible linealidad, y de esto es precisamente de lo que logra escapar «Hidden & Dangerous 2», quizá, eso sí, a costa de no resultar tan vistoso. Además, introduce un componente estratégico alrededor de factores y variantes propios del combate que resulta muy interesante.

Tras las líneas enemigas

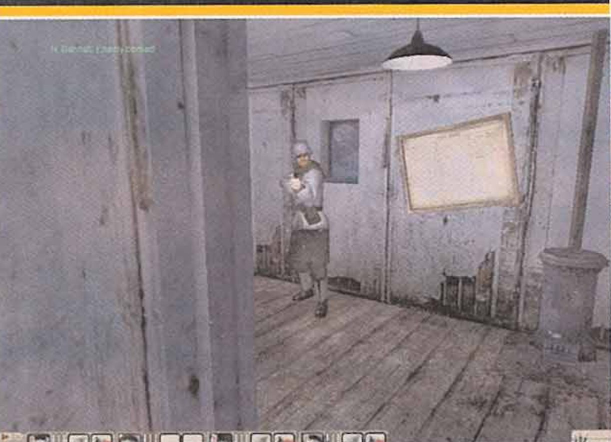
En el juego, nos alistamos en las S.A.S., un cuerpo de élite británico que opera en forma de pequeños coman-

La referencia

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



- **En «Allied Assault» sólo podemos controlar un personaje principal que no puede evolucionar.**
- **«H&D 2» tiene una vertiente de estrategia, ausente por completo en «Medal of Honor».**
- **La referencia, tiene una acción más constante.**



Lo enemigos son sorprendidos muy raras veces. Si saben que llegamos y nos esperarán agazapados.



La utilización de armamento fijo y de vehículos de todas clases es una constante en todo el juego.

Infomanía

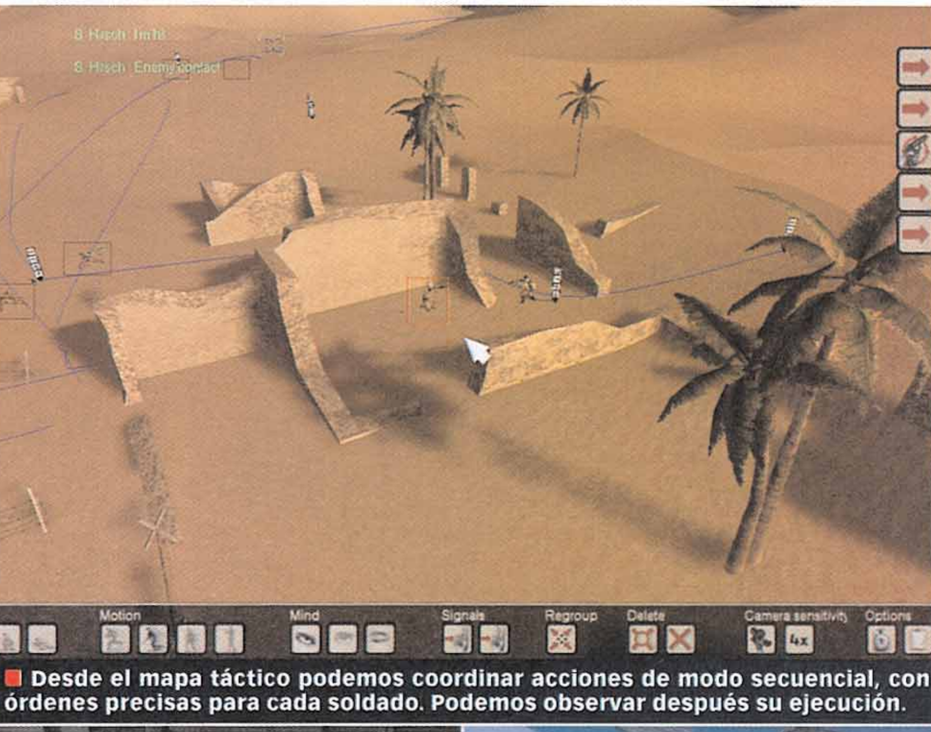
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1,4 GHz, Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **256 MB, 512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 Ti 4600 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción / Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (manual voces y texto) ▶Edad recomendada (PEGI): **16+** ▶Estudio: **Illusion Softworks** ▶Compañía: **Gathering / Take2** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **3** ▶Fecha de Lanzamiento: **24 de octubre de 2003** ▶PVP recomendado: **49,95 euros** *(8.310 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.hidden-and-dangerous.com*** Amplia información del juego y buen diseño. En ***www.gathering.com*** se puede descargar «H&D Deluxe».

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Misiones: **20** ▶Personajes disponibles: **4 (entre más de 20)** ▶Modos de juego: **5 (Campaña, Lobo Solitario, Masacre, Misión sencilla, Misión de masacre sencilla)** ▶Campañas: **5 (Africa, Asia, El Ártico, Europa del Este y Europa Central)** ▶Armas: **40** ▶Vehículos: **20** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **3 (Ocupación, Deadmatch, Objetivos)** ▶Número de jugadores: **Hasta 32** ▶Opciones de conexión: **Red local, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **2,4 GB** ▶Tarjeta gráfica: **32 MB, Compatible DirectX 8.1** ▶Conexión: **56 KBps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **2,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600, Radeon 9700 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**



Desde el mapa táctico podemos coordinar acciones de modo secuencial, con órdenes precisas para cada soldado. Podemos observar después su ejecución.



Algunas misiones tienen como objetivo principal el robo de tecnología.



El diseño de la acción nos obliga a coordinar las acciones de asalto.

Táctica en tiempo real





ANTES DE CADA MISIÓN asistimos a una reunión en la se nos informa acerca de los objetivos de la misión. También se nos detallan datos sobre las fuerzas que, se espera, encontraremos. El comandante nos sugerirá un plan de actuación.

EL LLAMADO MAPA TÁCTICO es, más bien, un sistema para controlar todas las unidades de manera coordinada cuando la acción lo requiere. El control es total, hasta el punto, de que misiones podrían completarse sin salir de este modo.

EL MAPA 2D es un útil recurso que el juego pone a nuestro servicio. A diferencia del mapa táctico, no es interactivo, pero indica la posición exacta de nuestros soldados, destacando el que tenemos seleccionado, los enemigos localizados y la orientación de todos ellos en tiempo real.

EL SUSPENSE ES PREDOMINANTE EN CASI TODAS LAS MISIONES, QUE REQUIEREN UN RITMO DE JUEGO PAUSADO, PARA PODER DAR PASO, DESPUÉS, A MOMENTOS DE INTENSA ACCIÓN

dos dentro de territorio enemigo, llevando a cabo arriesgadas misiones de espionaje, infiltración, rescate, supresión de defensas o sabotaje. Las misiones en el modo campaña, se suceden en un estricto orden cronológico, que no puede ser alterado, lo que puede dar lugar a que nos quedemos atascados sin posibilidad de continuar la campaña. Eso sí, a medida que vamos completándolas quedarán disponibles, para volver a jugarlas nuevamente.

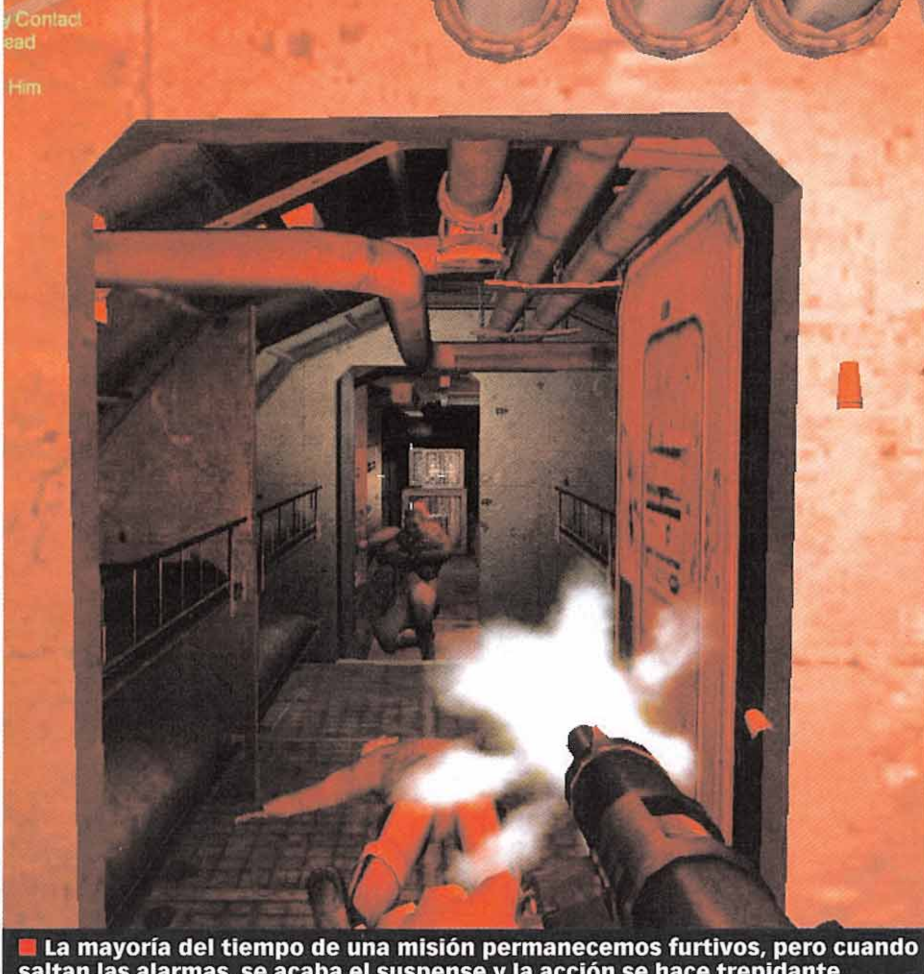
En el lado negativo, no se han incluido una gran variedad de modos de juego, lo que limita la vida útil del título. Hay, eso sí, una curiosa alternativa, denominada "Lobo solitario", en la que hemos de resolver la misión sólo con un soldado y que resulta bastante interesante.

Personal y equipo

A la hora de jugar, hemos de seleccionar para cada misión todos los miembros del comando y su equipamiento. Aunque podemos automatizar esta selección, resulta muy interesante porque aquí se hacen visibles dos de los rasgos más característicos del juego. Por un lado, la gran importancia que el juego otorga a las habilidades de cada soldado, que además se incrementan a medida que va adquiriendo experiencia en cada misión. Por el otro lado, la complejidad y el enorme número de parámetros que maneja el juego, como el peso de cada arma, su alcance, munición o cadencia de tiro. Todo esto además se multiplica por la la posibilidad de utilizar gran cantidad de material diferente, desde una cizalla hasta una cámara de fotos.

El plan de acción

Las misiones generalmente parten de un "briefing", en el que se nos da una breve descripción de los objeti- ▶▶



La mayoría del tiempo de una misión permanecemos furtivos, pero cuando saltan las alarmas, se acaba el suspense y la acción se hace trepidante.

Reclutas y veteranos



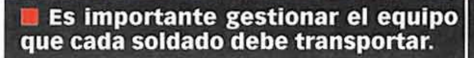


LA SELECCIÓN DE PERSONAL, debe realizarse en función de determinadas características que vamos a necesitar en la misión. Los personajes tienen distinta capacidad de carga, puntería, sigilo, primeros auxilios o resistencia.

LOS CUATRO SOLDADOS que seleccionamos para una campaña pueden actuar conjuntamente en todas las misiones. A veces, no obstante sólo podremos llevar a un soldado, independientemente de las bajas que hayamos sufrido. Todos ellos, según sus actuaciones, irán incrementando sus habilida- convirtiéndose en valiosos veteranos.

HAY CONDECORACIONES para todos los soldados que han participado en una misión, pero también se otorgan medallas con mayor prestigio para los que se han distinguido cumpliendo los objetivos.





Es importante gestionar el equipo que cada soldado debe transportar.



No siempre hay acabar con el enemigo, algunos optarán por rendirse.

vos y de las fuerzas enemigas presentes, aunque no siempre podremos contar con estos datos puesto que, a veces el hilo argumental nos pone frente a un desafío inesperado fuera de toda planificación.
Una vez en la misión, podemos controlar a cada personaje desde distintas perspectivas, en tercera o primera persona, y mientras lo hacemos, podemos utilizar un sencillo pero efectivo sistema de comandos, para dar órdenes al resto del grupo.
Para llevar a cabo una operación más compleja, el juego nos ofrece un mapa táctico. En este modo, «Hidden & Dangerous 2» se transforma, incorporando a su sistema de juego elementos propios de la estrategia. Desgraciadamente, a pesar de su interés, este modo plantea algunos problemas de control.
En cualquier caso, la acción de «Hidden & Dangerous 2» destaca por ser más pausada de lo habitual. Requiere que nos paremos a pensar, y que actuemos con sigilo, y con ello aumenta la tensión hasta los instantes en los que se desarrolla el combate.

LOS MUCHOS PARÁMETROS DE SU COMPONENTE TÁCTICA, JUNTO, CON LOS DE LA GESTIÓN DE LOS SOLDADOS APORTAN UNA GRAN RIQUEZA AL JUEGO

Contradicciones

Curiosamente el apartado técnico del juego resulta a la vez brillante, en algunos aspectos, como en el diseño de los niveles, la animación y la ambientación. Pero no está al día en el apartado audiovisual, y le falta solidez a su motor gráfico. Pese a todo, se trata de uno de los juegos más interesantes del momento.

S.T.M.

Toma nota

Alternativa esencial en el género si tienes inquietud por el realismo.

LO BUENO:
- Las misiones no pierden interés una vez se han completado.
- Grandes dosis de suspense.
- El realismo en la ambientación en la IA del enemigo y en las armas.

LO MALO:
- Pese a su buen diseño, el control de la escuadra plantea dificultades.
- Resulta demasiado serio, le falta espectacularidad.

MODO INDIVIDUAL: 87

MODO MULTIJUGADOR: 84

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El diseño y naturaleza de las misiones **se ajusta más al modo individual.**

SOLO:
Lo mejor: Ver premiada con el éxito una acertada planificación y ejecución.
Lo peor: No poder decidir el orden de las misiones.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La infinidad de posibilidades tácticas.
Lo peor: Puede acabar degenerando en un auténtico caos.

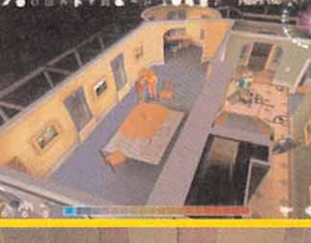
ALTERNATIVAS

Conflict Desert Storm II
Muy similar en su concepción, pero menos riguroso, está ambientado en un conflicto actual, en Oriente Medio.
▶Comentado en MM 105 ▶Puntuación: 77

Commandos 3
Es su equivalente en el género de la estrategia, pues comparte un mismo estilo de misiones y ambientación.
▶Comentado en MM 105 ▶Puntuación: 94








Los Sims: Magia Potagia

Harry Pottermanía

En esta enésima expansión de «Los Sims», los habitantes de SimCity han aprendido a crear hechizos mágicos. Es sólo una de las muchas novedades, entre las que destaca un desarrollo cercano a la aventura.

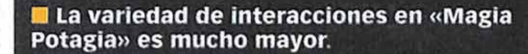
Después de cuidar mascotas y convertirse en actores, el siguiente paso en la escala evolutiva de «Los Sims» consiste en aprender magia. Ahora poseen un libro de hechizos que contiene "recetas mágicas".
Este mismo sistema se aplica a la cocina, para que los Sims creen sus propias comidas. Lo divertido del asunto es que no sabes el efecto de los hechizos, por lo que es posible que tu familia acabe convertida en sapos, los gnomos del jardín cobren vida, tus perros se conviertan en personas y los niños en adultos.
Puedes mejorar tu nivel en Ciudad Mágica, participando en espectáculos que implican cortar a una mujer en pedacitos, o retar a un duelo a otro mago. Así conseguirás magimonedas para comprar casas encantadas y hechizos más potentes, como el del clon que envías a trabajar, para librarte de esta molestia.
Siniestros personajes como Vicki la vampira y Nagganaste, el encantador de serpientes, te darán raros ingredientes si completas tareas –arreglar las lápidas del cementerio, por ejemplo– al más puro estilo de las aventuras gráficas. También puedes montar en atracciones que tú mismo diseñas, sin olvidar los 175 nuevos objetos para decorar la casa al más puro estilo "halloween".
«Los Sims: Magia Potagia» es la expansión más divertida de todas las que han aparecido hasta la fecha para el juego de Electronic Arts. Todos los conjuros tienen hilarantes "efectos secundarios", las actuaciones te harán soltar innumerables carcajadas y el toque de aventura te obliga a jugar para descubrir los hechizos más espectaculares del juego.
Los defectos siguen siendo los mismos que en anteriores expansiones –nula evolución técnica y gráfica, principalemente–, pero si cada expansión es mejor que la anterior, y todas se han vendido excepcionalmente bien... ¿Quién se lo reprocha? Ya se sabe, el viejo principio americano: si algo funciona, no lo toques.

J.A.P.

La referencia

LOS SIMS


- **Estética y técnicamente ambos títulos son idénticos.**
- **La variedad de interacciones en «Magia Potagia» es mucho mayor.**


- **Las pruebas y los minijuegos no existen en «Los Sims», sí en «Magia Potagia».**


Puedes diseñar las atracciones, y reírte con los gritos de tus Sims.


En los duelos mágicos, los símbolos del suelo te dan pistas sobre el hechizo que debes usar.

Toma nota

Diversión y variedad, pero nula originalidad.

LO BUENO:
- Los toques de aventura.
- Los efectos, buenos y malos, de los hechizos.
- Mayor protagonismo de los niños.

LO MALO:
- ¿Dónde está la filosofía del juego original?

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
75	NO TIENE

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **P.4 a 2.4 Ghz** ▶ RAM: **512, 256 MB** ▶ Tarjeta 3D: **GeForce FX 5900** ▶ Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC** ▶ Género: **Estrategia** ▶ Idioma: **Castellano** (Textos y manual) ▶ Edad Recomendada (ADESE): **+16** ▶ Estudio: **Maxis** ▶ Editor: **Electronic Arts** ▶ Distribuidor: **Electronic Arts España** ▶ Número de CDs: **2** ▶ Fecha de lanzamiento: **Octubre 2003** ▶ PVP Recomendado: **19.95 euros** *(3.311 Ptas)* ▶ Página web: ***www.lossims.com.***

LO QUE HAY QUE TENER ▶ CPU: **Pentium II 450 Mhz** ▶ RAM: **128 MB** ▶ Disco duro: **1.3 Gigas** ▶ Tarjeta 3D: **DirectX 8, 4 MB** ▶ Modem: **No requiere**



EL SONIDO DE ANTES



EL SONIDO DE AHORA

¿Buscas el accesorio más avanzado para tu videoconsola? ¿Estás harto de soportar el sonido anticuado de tu televisor? ¡Prepárate para entrar en una nueva dimensión del sonido! Con los nuevos altavoces Inspire GD580 de Creative experimentarás un genuino sonido envolvente, con unos graves potentes para tus juegos y películas en DVD. Este sistema de altavoces de 6 canales incluye decodificador Dolby Digital, DTS y ProLogic II, además de un completo mando a distancia. Olvídate de los viejos altavoces de tu TV y ¡vive el sonido real! Para más información visitanos en: **www.europe.creative.com**



CREATIVE



Enclave

Y tú, ¿de qué lado estás?

Ser bueno, es bueno. De perogrullo. Pero ser malo... (¡je, je!) es mucho mejor. Un universo de espada y brujería espera a que te decantes por uno de los dos bandos. Aunque, elijas el que elijas, te lo vas a pasar bien repartiendo mamporros.

Un juego de acción ambientado en un universo de espada y brujería es algo que atrae de manera casi inmediata. Por un lado, está el hecho de ser un subgénero realmente poco explotado, con todo lo atractivo que sobre el papel puede resultar. Por otro, está ese "tufillo" a heredero de «Blade» que, para muchos, sigue siendo considerado un auténtico clásico en el mundo de la acción y los combates cuerpo a cuerpo.

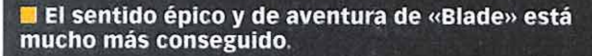
Así, entrando en harina rápidamente, se empieza a descubrir en «Enclave» un guión bastante tópico (la sempiterna lucha entre el bien y el mal, o la luz y la oscuridad, como lo plantea el juego), pero práctico para estas lides. A lo que sigue toparse con un motor gráfico realmente notable, y que plasma en pantalla algunos de los modelos 3D más elaborados, y escenarios más impresionantes, que hemos

La referencia



BLADE: THE EDGE OF DARKNESS

- **El sentido épico y de aventura de «Blade» está mucho más conseguido.**



- **«Enclave» posee dos campañas distintas y muchos más personajes.**
- **«Enclave» no posee modo multijugador.**



Técnicamente posee un nivel excelente. El motor gráfico alcanza una calidad visual excepcional.



Al concluir el juego se desvelan personajes extra, como el golem de piedra, en la campaña de la Luz.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶ CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium 4 2,2. GHz** ▶ RAM: **256 MB, 512 MB** ▶ HD: **1,9 GB** ▶ Tarjeta 3D: **GeForce 4 MX 420, GeForce 4 Ti 4600** ▶ Conexión: **No necesita**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC** ▶ Género: **Acción/Aventura** ▶ Idioma: **Español** (voces, textos y manual) ▶ Edad recomendada (PEGI): **12+** ▶ Estudio: **Starbreeze Studios** ▶ Editor: **Swing! Entertainment** ▶ Distribuidor: **Atari** ▶ Número de CDs: **3** ▶ Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶ PVP recomendado: **49.95 euros** *(8.311 Ptas.)* ▶ Página web: ***www.enclavegame.com.*** Nada especialmente reseñable. Poca información y algunas pantallas.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶ Número de campañas: **2** (Luz y Oscuridad) ▶ Número de fases: **14 más 2 fases de bonus (C. Luz); 13 más 3 fases de bonus (C. Oscuridad).** ▶ Número de escenarios: **23** ▶ Número de armas: **58** ▶ Número de personajes: **6 de la luz y6 de la oscuridad (más personajes bonus de ambos bandos al acabar el juego** ▶ Enemigos finales: **3** (Mordessa, Vatar, Reina Aylindel) ▶ Niveles de dificultad: **3** (Fácil, Medio, Difícil).

LO QUE HAY QUE TENER ▶ CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶ RAM: **192 MB** ▶ HD: **1.9 GB** ▶ Tarteja 3D: **16 MB (D3D,T&L por hardware)** ▶ Conexión: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶ CPU: **Pentium 4 1.5 GHz o superior** ▶ RAM: **512 MB** ▶ HD: **1.9 GB** ▶ Tarjeta 3D: **GeForce 3 o superior.** ▶ Conexión: **No requiere**

La magia es capaz de crear criaturas fantásticas, que nos ayudarán a superar a los más feroces enemigos.

El personaje "desaparece", a veces, para permitir la visión

Se pueden manejar armas estáticas, como esta catapulta.

Dos perspectivas diferentes





LAS DOS CAMPAÑAS disponibles nos permiten jugar la misma historia desde dos puntos de vista diferentes. La longitud del juego se amplía, y es de agradecer que los diseñadores apenas hayan utilizado escenarios comunes en el desarrollo de ambas (sólo tres).

LAS DIFERENCIAS de fondo existentes entre ambas campañas apenas sí existen. Son más de forma y de guión, ya que sólo varían en el tipo de personajes y escenarios, pero no en las armas o el modo de juego. Todo es acción directa, y el equilibrio entre el tipo de personajes es similar.

EL GUIÓN sólo se completa y queda perfectamente claro al acabar el juego en ambas campañas. Algunos puntos oscuros al jugar sólo una de las dos, quedan definidos al concluir la historia alternativa.

AUNQUE SU COMIENZO ES ALGO FRÍO, MEJORA ENORMEMENTE A MEDIDA QUE SE VA AVANZANDO EN LA AVENTURA, POTENCIANDO EL ASPECTO ÉPICO DE TODO EL CONJUNTO

visto. No tanto por ser un juego realista, en sentido estricto, como por la estupenda ambientación.

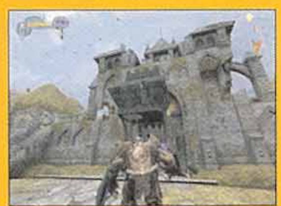
El Bien y el Mal se ven las caras en una serie de misiones en las que nos enfrentamos a mil y un enemigos, en un buen montón de fases, intentando acabar con la encarnación viva y temporal de cada uno de los dos bandos. Pero si realmente piensas que «Enclave» es un "clon" de «Blade», estás muy equivocado.

Un comienzo frío

No es descabellado afirmar que los primeros compases de «Enclave» son bastante tibios, e incluso fríos. Los primeros escenarios no son muy grandes, las armas son discretas, los combates no muy duros… Eso sí, llama de inmediato la atención la calidad gráfica. Buena, muy buena. Tanto en modelos como escenarios. Y también los efectos visuales, todo hay que decirlo. Y entonces te asalta la temible sensación. ¿Será esto todo? ¿Un juego muy bonito, y poco más? Entonces, empiezas a vislumbrar algo de lo que hay detrás. La posibilidad de configurar a tu gusto el armamento y defensa de tu personaje, que misión tras misión se va ampliando hasta límites casi exagerados. O la incorporación a tu "ejército" de nuevos personajes que te vas encontrando en distintas misiones…. ¡Oh!, pero hay algo que aún no hemos mencionado, y es que «Enclave» te deja la nada habitual posibilidad de desarrollar su guión jugando en cualquiera de los dos bandos en conflicto. La Luz y la Oscuridad están a tu disposición, y eso es algo que dobla el interés inicial.

Poco a poco, todo va mejorando. El sentido épico, la grandiosidad de los escenarios, el potencial de los personajes, el número de armas, la dureza de los ▶▶

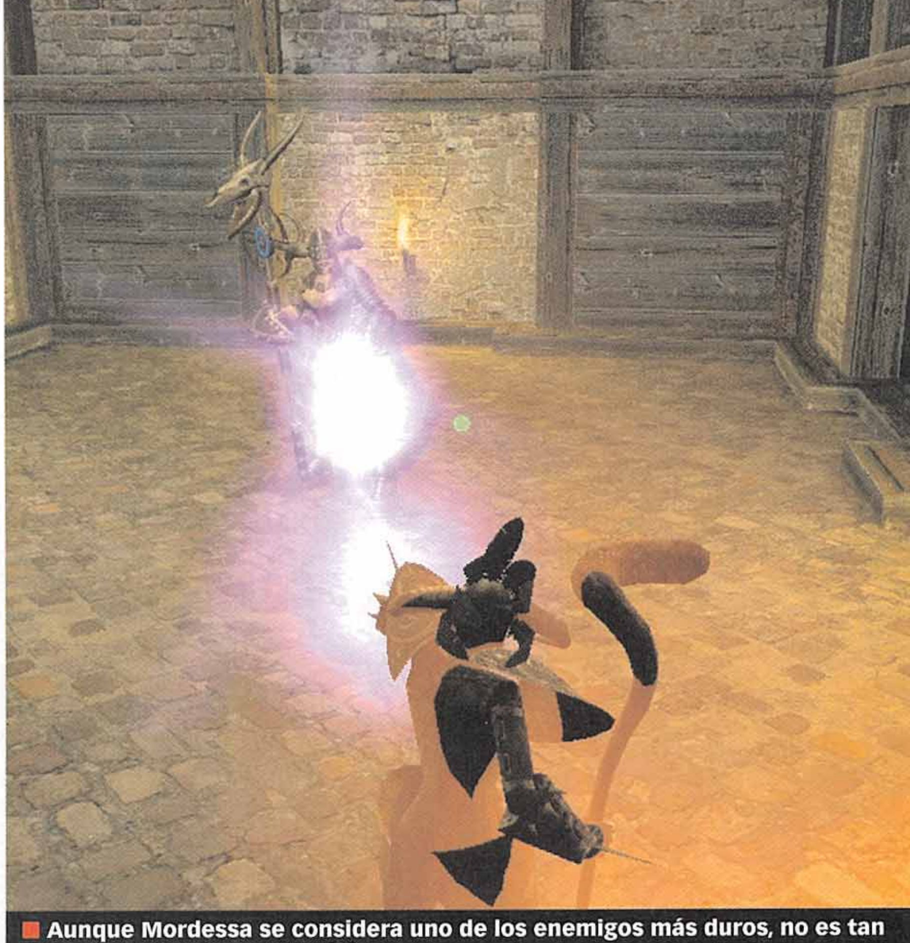
Fantasía arquitectónica

LOS ESCENARIOS diseñados para «Enclave» son dignos de mención por dos aspectos básicos: su tamaño y detalle. Aunque no son demasiado largos, de forma individual, sí dan un aspecto imponente de grandeza y enormidad.

LA ARQUITECTURA, diseños y texturas se ajustan a todos los tópicos de la fantasía de espada y brujería, y a veces la llegan a sobrepasar. El diseño de edificios enormes, pasadizos claustrofóbicos y construcciones sobre abismos y precipicios, posee un nivel de calidad muy elevado.

LA INTERACCIÓN, sin embargo, es bastante limitada con el entorno. La linealidad de la acción condiciona la imposibilidad de acceder a determinados lugares aunque, eso sí, todos los niveles poseen un número considerable de zonas secretas.



Aunque Mordessa se considera uno de los enemigos más duros, no es tan fiera como parece en principio.




Los enemigos dotados de poderes mágicos son los más difíciles.



Acabar con el guardián requiere aniquilar antes a los magos.

combates. Bien es cierto que, en general, el diseño de la acción es bien sencillo. Los combates van al grano: garrotazo y tentetieso. Y casi todo se asienta sobre el diseño de los niveles. La linealidad de las misiones está muy bien disimulada, y la variedad de escenarios y enemigos no permite la monotonía. A cada paso, vas descubriendo detalles de calidad, y te das cuenta de que «Enclave» es, en el fondo, un juego muy simple aunque muy bien hecho.

Adicción por partida doble

Si te gusta el estilo de lucha espada en mano, descubrirás que «Enclave» es un juego que te puede satisfacer por completo. Es cierto que no es un juego redondo. Le faltan toques de aventura, una complejidad global que no alcanza en ningún momento y desafíos que vayan más allá del simple enfrentamiento con enemigos cada vez más duros. Pero está la posibilidad de jugar

PECA EN GENERAL DE SER DEMASIADO SIMPLE. HABRÍA SIDO RECOMENDABLE UN MAYOR TOQUE DE AVENTURA Y MENOR LINEALIDAD

la historia desde dos perspectivas. Algo muy atractivo. En la práctica, el equilibrio entre ambos bandos es total, y cada personaje tiene su "reflejo" en el bando contrario. Las armas son iguales para ambos, lo que tampoco potencia la diferencia, pero los escenarios y el modo en que se desarrolla el argumento sí difieren, y contribuyen a dar un buen tono al conjunto.

La acción es ágil, y sin pausa. La ambientación es muy buena, y la cantidad de opciones más que suficiente. Es una pena que no deje grabar partidas, y funcione con el sistema de "checkpoints", pero de otro modo quizá resultara muy fácil.

Es posible que «Enclave» no llegue con una aureola de clásico y, posiblemente, no supere a títulos de corte similar. Pero está muy bien hecho, es divertido y adictivo, y permite jugarlo una y otra vez, para probar alternativas y descubrir hasta el último de sus secretos. En definitiva, un juego para pasarlo muy bien.

F.D.L.

Toma nota

Divertido, adictivo y épico.
Mejora a medida que se juega.

LO BUENO:
- Control sencillo y bien diseñado.
- La enorme calidad gráfica.
- El número de personajes.
- Jugar con la luz o la oscuridad.

LO MALO:
- No deja grabar las partidas. Funciona con "checkpoints".
- El componente de aventura es muy ligero.
- Es muy lineal, de forma global.

MODO INDIVIDUAL: **80**

MODO MULTIJUGADOR: **NO TIENE**

ALTERNATIVAS

LA COMUNIDAD DEL ANILLO
También con variedad de personajes, mezcla aventura y acción, con un guión excelente y muy conocido.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 78

MAX PAYNE
Acción espectacular. Gran calidad técnica y muy adictivo, aunque con un solo protagonista.
▶Comentado en MM 80 ▶Puntuación: 96

Uru: Ages Beyond Myst

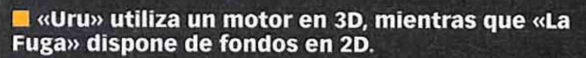
La aventura renace

Diez años han pasado desde que uno de los grandes mitos de la aventura gráfica hizo su aparición. Y ahora... ¡vuelve! La moda de echar la vista atrás parece afectar también a «Myst». Pero, ¿ha merecido la pena el reencuentro?

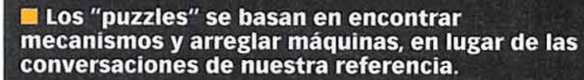
Con más de doce millones de copias vendidas, la saga «Myst» había llegado a un "callejón sin salida" tecnológico que Cyan ha resuelto con elegancia, al abandonar los gráficos en 2D y la vista en primera persona, en favor de un espectacular motor 3D y la presencia del protagonista en pantalla. Además, se ha incluido un modo online de pago que permite visitar un mundo persistente con nuevos escenarios y puzzles en grupo. Puesto que los servidores aún no están activos, en esta review sólo analizamos el modo individual.

La referencia

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



- **«Uru» utiliza un motor en 3D, mientras que «La Fuga» dispone de fondos en 2D.**



- **Los "puzzles" se basan en encontrar mecanismos y arreglar máquinas, en lugar de las conversaciones de nuestra referencia.**
- **«Uru» no es lineal. «La Fuga» sí.**



La cámara aplica un "zoom" al acercarte a lugares clave de los mapas.

Misma calidad, distinta perspectiva

«Uru: Ages Beyond Myst» comienza de golpe, en pleno desierto de Nuevo México. Enseguida descubres la entrada al mundo subterráneo del Imperio D'ni, extinguido hace siglos, mientras las imágenes holográficas de Yeesha, la hija de Atrus, te explican lo ocurrido. Pero algo ha cambiado: puedes ver al protagonista, y utilizar las flechas del teclado para moverlo, junto con un par de teclas para correr y saltar. Que ningún fan se asuste: el desarrollo es idéntico al de otras entregas, sin acción, pero ahora puedes desplazarte libremente por los escenarios en 3D.

La calidad gráfica no ha disminuido un ápice. Las texturas fotorrealistas gozan de infinitos detalles, los efectos del agua, las nubes y el humo son impresionantes, y puesto que no es un juego de acción, no es necesaria una tarjeta de última generación. El sonido 3D acompaña con efectos de eco, reverberación y posiciona-

Infomanía

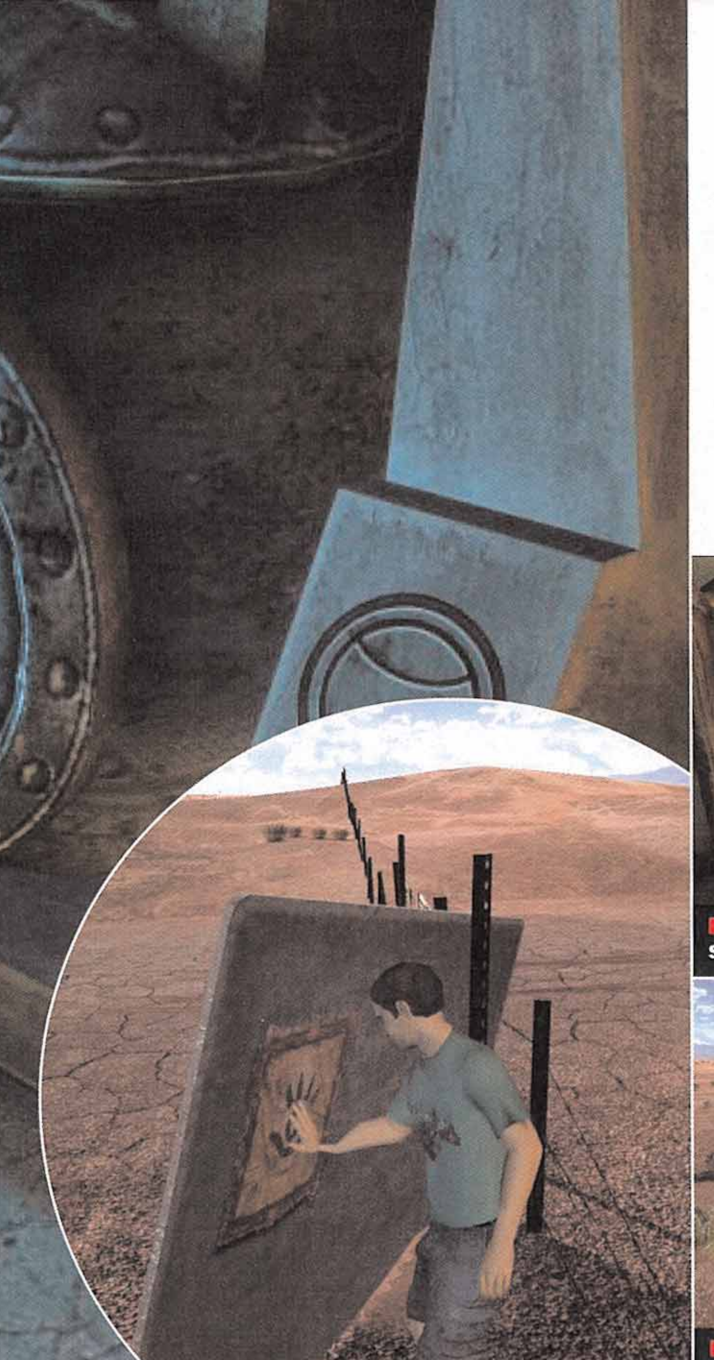
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 a 2.4 Ghz, AMD Athlon a 1.6 Ghz** ▶RAM: **512, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce FX 5900 Ultra 256 MB, Geforce 4 MX 64 MB** ▶Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Aventura** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad Recomendada (ADESE): **3+** ▶Estudio: **Cyan** ▶Editor: **Ubi Soft** ▶Distribuidor: **Ubi Soft España** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Noviembre 2003** ▶PVP Recomendado: **44.95 euros** (*7480 Ptas*) ▶Página web: ***http://uru.ubi.com.*** En inglés. Características del juego, fondos de escritorio. Interesante sólo si no tienes el juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de ambientes: **7** ▶Modos de juego: **2** ▶Número de personajes controlables: **1** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No aplicable** ▶Modos Multijugador: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **P. III 800 Mhz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **2 Gigas** ▶Tarjeta 3D: **DirectX 8.1, GeForce 2, Radeon 7500** ▶Módem: **No requiere**

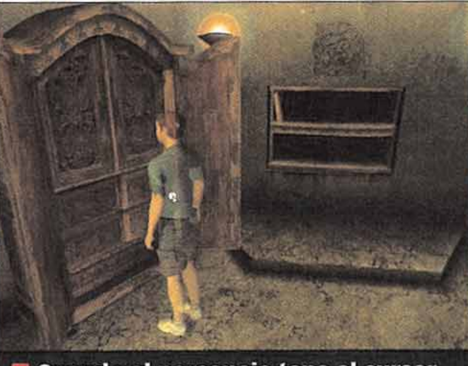
MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1 Ghz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **2 Gigas** ▶Tarjeta 3D: **DirectX 8.1, 64 MB de memoria** ▶Módem: **No requiere**



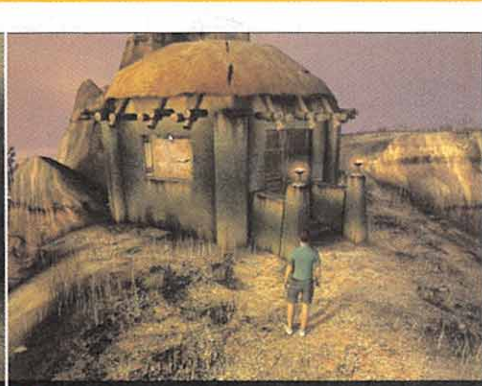
Personaliza tu avatar

EL PROTAGONISTA del juego puede ser completamente personalizado, mediante la elección del sexo, junto a decenas de manos, cabezas, sombreros, ropa y zapatos. Y por si esto fuera poco, en cualquier momento de la partida puedes regresar a tu cabaña para abrir el armario y cambiar otra vez su aspecto, a tu antojo. Un prodigio de personalización nunca visto antes.

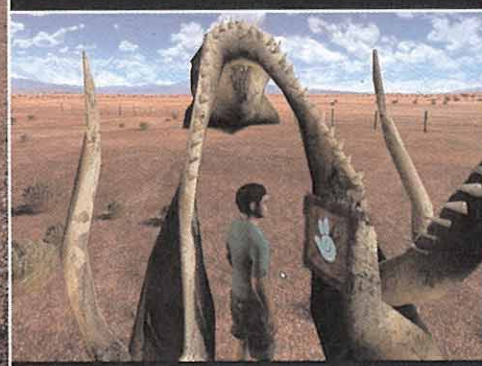
LA CABAÑA es el centro neurálgico del juego. Aquí está la librería donde reposan los libros que te permiten viajar a cualquier isla. En tus viajes encuentras páginas para añadir complementos: un tejado, una cascada, un tapiz... Así puedes personalizar tu isla para, en el modo multijugador, invitar a tus amigos y acceder juntos a los niveles que has descubierto.



Cuando el personaje tapa el cursor, se vuelve transparente.



En la cabaña accedes a la isla y te cambias de ropa.



El detalle gráfico del juego es sobresaliente, como se puede apreciar.



El protagonista gira, y avanza o retrocede por los escenarios.

SI TE APETECE, PUEDES JUGAR EN PRIMERA PERSONA Y USAR EL RATÓN PARA DESPLAZARTE, PERO EL NUEVO SISTEMA ES MUCHO MEJOR

miento de voces en 3D, que te sumergen en el juego.

La jugabilidad no ha variado: con el ratón localizas los "puntos calientes" para coger objetos y activar mecanismos. Hay que estar muy cerca del punto para que el cursor lo detecte pero, a fin de cuentas, la exploración es una característica de la saga. Por lo demás, los fans de «Myst» se encontrarán como en casa: tienes siete grandes "islas", prácticamente deshabitadas, y en todas ellas hay mecanismos que arreglar, y un oscuro secreto por descubrir. Ubi ha querido acercar la saga al gran público, y ahora los puzzles son más lógicos, aunque la dificultad sigue siendo notable. Además, las cinco primeras islas están abiertas desde el principio, por lo que puedes resolverlas en cualquier orden, evitando el quedarte atrapado en un acertijo.

«Uru: Ages Beyond Myst» es, en definitiva, un excelente ejemplo a seguir, a la hora de modernizar las aventuras clásicas. El único reproche que podemos hacerle es que todas las novedades se centran en el aspecto técnico, pero apenas aporta cambios en la jugabilidad, salvo en lo que se refiere al modo multijugador, que no deja de ser una especie de extra, fuera de lo que es la aventura. Pero esta fidelidad a la saga resulta, precisamente, lo que esperan los millones de seguidores de «Myst»...

J.A.P.

ALTERNATIVAS

SYBERIA
Al igual que en «Uru», la belleza de los gráficos hace los puzzles más llevaderos.
▶Comentado en MM 92 ▶Puntuación: 85

SALAMMBÔ
Para aquellos que prefieran el desarrollo clásico tipo «Myst», en primera persona y gráficos en 2D.
▶Comentado en MM 103 ▶Puntuación: 64

Toma nota

«Myst» entra en el siglo XXI, y además con mucho acierto.

LO BUENO:
- El detalle de las texturas y los efectos del agua.
- La aventura no es lineal, todas las islas están abiertas.
- Mantiene el espíritu de la saga.

LO MALO:
- Hay que estar muy cerca de los "puntos calientes" para verlos.
- El desarrollo permanece invariable, con respecto a anteriores entregas.

MODO INDIVIDUAL: 87

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE



Warhammer 40.000: Fire Warrior

El tablero inspira al PC

¿Nunca has pensado cómo se deben sentir las miniaturas de tus juegos de tablero, cuando las exterminan una y otra vez? Pues ahora puedes averiguarlo. Toma su lugar en la batalla y cambia la estrategia de sofá por la acción a tope.



Para aquellos que no conocen el universo de "Warhammer 40,000", se trata de un juego de mesa, muy popular entre las comunidades de jugadores de Rol, tan conocido, como "Dungeons & Dragons". Pero «Fire Warrior» es un juego de acción, en el que interpretamos a un guerrero del clan TAU, llamado Kais. Nuestra primera misión será rescatar a un alto rango del clan, pero lo que parecía, al principio, una operación sencilla, se convierte en una guerra sin cuartel contra las fuerzas de El Imperium, un clan rival, que ansía conquistar el universo por la fuerza.

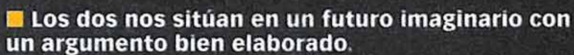
Un futuro lejano

La acción se sitúa en el 41 milenio de nuestra era, pero, por desgracia, tanto la calidad gráfica como la IA del juego no están tan avazados. Y es que, actualmente este título no puede competir con sus coetáneos.

El aspecto de la IA, aunque presenta un comportamiento de los enemigos bastante lógico, a veces resulta poco realista y no tardamos en adivinar las regulares pautas de comportamiento de nuestros adversarios.

La referencia

UNREAL II THE AWAKENING



- Los dos nos sitúan en un futuro imaginario con un argumento bien elaborado.
- Técnicamente la referencia es muy superior, sobre todo en el aspecto gráfico y en la IA.
- La cantidad de armas disponibles en ambos juegos es notable, pero las de «Unreal 2» están mejor diferenciadas en su función.



En ocasiones tenemos que enfrentarnos contra oficiales armados con motosierras.

A medida que pasamos de niveles nos vamos encontrando con más y más enemigos distintos.

El mejor apartado

Otros aspectos están mucho mejor resueltos. La jugabilidad es aceptable, gracias a que los escenarios ofrecen muchas situaciones. El juego ofrece un buen nivel de diversión, mientras mantiene el interés con un argumento bien elaborado.

Pero, sin duda, lo mejor es el modo multijugador, que pese a no tener sofisticadas opciones resulta muy adictivo y dinámico.

J.F.G

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **AMD Athlon a 2.2 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 TI 4800 128 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PS2, PC.** Genero: **Acción** Idioma: **Castellano** (textos y manual) **Inglés** (voces) Edad recomendada (PEGI): **+ 16** Estudio: **Kujú Entertainment** Compañía: **THQ** Distribuidor: **Proein** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** P.V.P. recomendado: **42,95 euros** Pagina web: ***www.firewarrior.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 800 Mhz** RAM: **128 MB** Disco duro: **1,5 GB** Tarjeta 3D: **32 MB DirectX 8.1** Cónexión: **56 Kbps**

Toma nota

Divertido juego de acción, pero con limitaciones técnicas.

LO BUENO:
- El hilo argumental de la historia.
- La variedad de arsenal disponible.

LO MALO:
- La calidad gráfica de los escenarios es un tanto mediocre.
- La IA tiene escasa iniciativa.
- El control resulta poco preciso.

INDIVIDUAL 65

MULTIJUGADOR 72

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador se disfruta mucho más con sus tres modalidades.

SOLO:
Lo mejor: La variedad de enemigos contra los que combatir.
Lo peor: Resulta difícil apuntar con precisión.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Las tres modalidades distintas de juego aportan variedad.
Lo peor: Sólo admite un máximo de 8 jugadores.



The Lost Dungeons of Norrath

EXPANSIÓN PARA EVERQUEST

Sólo para expertos

Es, sin duda, la expansión más ambiciosa que se ha creado hasta ahora para «Everquest», aunque sólo apta para jugadores experimentados que tengan personajes de cierto nivel y que jueguen en grupo.

Aunque «The Lost Dungeons of Norrath» incluye «Everquest», para quienes no hayan probado este juego nunca, hemos de aclarar desde el principio que se trata de una expansión pensada únicamente para quienes ya lleven tiempo jugando y dispongan de un personaje avanzado. Para cualquier otro jugador resultará demasiado duro, sobre todo para los novatos.

Dicho esto, nos encontramos ante una expansión que no mejora técnicamente ningún aspecto del original, aunque sí ofrece notables avances en cuanto al diseño de las misiones, los escenarios, los niveles y muchos otros aspectos que el jugador de «Everquest» sabrá apreciar. Una de las novedades más sobresalientes es que ya no hace falta acampar.

Rol en compañía

Comienzas buscando a alguien que te dará una ligera orientación y empezarás a buscar a un "wayfarer", quien te entregará una piedra que te permitirá viajar. Después tendrás que formar un grupo de al menos cuatro personas y el líder podrá acercarse a un mercader para recibir una misión. Hay cuatro tipos diferentes de éstas, todos muy violentos y cargados de acción y peligro.

Novedades como límites de tiempo para cumplir ciertas misiones, cuarenta y ocho nuevas mazmorras, el ajuste del nivel de los enemigos al nivel medio de los personajes del grupo, que nadie salvo tu grupo puede entrar en la mazmorra en que estás jugando (se crea una copia virtual sólo para tu grupo) y que los enemigos no se regeneren automáticamente, hacen que este «The Lost Dungeons of Norrath» resucite «Everquest» para quienes ya lleven vagando por él un tiempo. Un fabuloso soplo de vida que la comunidad de roleros de todo el mundo ha acogido con enorme gratitud.

J.P.V.

La referencia

NEVERWINTER NIGHTS

- «The Lost Dungeons of Norrath» sólo se juega online y necesitas compañeros.
- Ambos ofrecen decenas de horas de juego, pero aquí tienes mucha más libertad de acción.
- En la referencia los entornos 3D te ofrecen libertad absoluta de movimiento de cámara.





Si no tienes compañeros, puedes pedir ayuda en las cofradías.



Aunque algunos enemigos parezcan demasiado difíciles, su nivel se ajusta al del grupo.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 1 GHz** RAM: **256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX 400 32 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Rol online** Idioma: **Castellano** (manual) **Inglés** (textos y voces) Edad recomendada (PEGI): **+12** Estudio: **Sony Online Entertainment** Compañía: **Ubi Soft** Distribuidor: **Ubi Soft** Número de CD's: **2** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **29,95 euros** *(4.983 Ptas.)* Página web: **www.eqloft.com**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 400 MHz** RAM **256 MB**, Tarjeta 3D: **16 MB** Disco Duro: **500 MB** Conexion: **Módem 28.8**

Toma nota

Una excelente expansión que renueva la vida de «Everquest».

LO BUENO:
- Ya no es necesario acampar.
- Hay cuarenta y ocho nuevas mazmorras que explorar.

LO MALO:
- Es imprescindible conseguir compañeros para jugar.
- El entorno gráfico está bastante anticuado.
- Sólo es apto para jugadores muy experimentados.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE	83



HIDDEN & DANGEROUS
16+
www.pegi.info
GATHERING
www.hidden-and-dangerous.com
illusion
PC CD
© 2003 Illusion Softworks. Illusion Softworks, los logotipos de Illusion Softworks y Hidden and Dangerous son marcas comerciales de Illusion Softworks. Gathering, el logotipo de Gathering, Take Two Interactive Software y el logotipo de Take Two son marcas comerciales de Take Two Interactive Software. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Desarrollado por Illusion Softworks. Editado por Gathering. Utiliza Bink Video. Copyright © 1997-2003 de RAD Game Tools, Inc. GameSpy y el diseño de "Powered by GameSpy" son marcas comerciales de GameSpy Industries, Inc. Reservados todos los derechos.
A TAKE-TWO COMPANY
Distribuido en España por
Virgin
PLAY
www.virginplay.es



No Man's Land

Irás a hacer las Américas

Tras el descubrimiento de América, las potencias europeas se lanzan a la conquista del Nuevo Mundo... ¡Vaya! ¿Otra vez más con la misma historia?... Pues sí, otra vez. Pero es que «No Man's Land» derrocha talento y diversión.

Desde el pasado verano, hemos podido disfrutar de un montón de juegos de estrategia ambientados en la colonización de América: «Tropico 2», «Port Royale», «American Conquest», o los inminentes «Patrician III», y «Tortuga: Piratas del Nuevo Mundo». «No Man's Land» tiene un poco de todos ellos pero logra afinar más en conjunto, ofreciendo una experiencia de juego mejor y más equilibrada en cada uno de sus aspectos.

Tres siglos guerreando

El juego cubre un período histórico de tres siglos, desde el descubrimiento de América hasta la construcción del ferrocarril. A lo largo de tres campañas controlamos a seis naciones diferentes: España, Inglaterra, indios de las praderas, indios de los bosques, patriotas y colonos del Oeste. Con cada bando, hemos de conseguir oro, madera y alimentos. Estos recursos nos permiten construir la infraestructura necesaria para trabajadores y soldados, armas de guerra, etc. Al cumplir diversos objetivos la tecnología evoluciona, desplegando un nuevo abanico de tropas y edificios.

«No Man's Land» aporta al género una marcada diferenciación entre culturas. Cada nación tiene sus propias habilidades exclusivas. Los españoles, por ejemplo, disponen de una armada capaz de bombardear los fuertes desde el mar. Otro elemento diferenciador entre las distintas naciones está en la figura del héroe.

Las misiones se presentan con un cuidado argumento, plagado de divertidos estereotipos y giros sorprendentes, que logran hacer el jue-

La referencia

EMPIRE EARTH

- **En «No Man's Land» se da más importancia a las unidades, frente a la gestión en grupos.**
- **Mejor control de cámara que en «No Man's Land».**
- **El árbol tecnológico es menos determinante que en «Empire Earth», puesto sólo abarca tres siglos, dentro de un mismo escenario histórico.**



Los españoles atesoran una implacable Armada que les permite dominar los mares.

Infomanía



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 a 2.4 GHz, AMD Athlon a 1.6 GHz,** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5900 Ultra 256 MB, GeForce 4 MX 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (Textos y manual) **Inglés** (Voces) ▶Edad Recomendada (PEGI): **+12** ▶Estudio: **Related Designs** ▶Editor: **CDV** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **30 de septiembre 2003** ▶PVP Recomendado: **47.95 euros** *(7.978 Ptas.)* ▶Página web: ***www.nomans-land.com.*** En inglés. Contenido típico: descripción, cuestiones frecuentes, foros de discusión y la demo del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **30** ▶Modos de juego: **2 en (campaña, escenarios)** ▶Número de campañas: **3** ▶Número de naciones controlables: **6** ▶Número de ambientes: **6** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos Multijugador: **6 (Deathmach, Rey de la Colina, Capturar la Bandera, Eliminar Héroes, Construir/Destruir Ferrocarril, Competición de Ferrocarril).** ▶Número de jugadores: **8** ▶Opciones de conexión: **Internet y red local.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 667 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **Compatible DirectX 9, 16 MB** ▶Módem: **28.8 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1.2 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **Compatible DirectX 9, 32 MB** ▶Módem: **56 Kbps.**

Los retos multijugador

LOS MODOS CLÁSICOS incluyen los típicos Deathmatch, Capturar la bandera, Rey de la Colina y Eliminar a los Héroes. Los mapas multijugador son muy atractivos, y la enorme diferenciación entre bandos facilita los combates tácticos. Las partidas a través de GameSpy son muy fluidas; no sufren ralentizaciones, salvo en choques con más de 6 jugadores.

LOS NUEVOS MODOS son tremendamente divertidos: En "Construir/Destruir ferrocarril" un jugador tiene que llevar el tren hasta un determinado punto, mientras otro intenta sabotearlo; en "Competición de Ferrocarril", todos los jugadores compiten por llevar el tren a cierto lugar, antes que el resto. Obviamente, es necesario construir instalaciones.

Una vez conquistados, podemos ocupar los fuertes del enemigo.



Combates marítimos abundan en la campaña española. Hay gran variedad.



Los indios pueden nadar. Esto les permite llegar a lugares inaccesibles.



Derrotado el jinete, nuestros soldados pueden montar a los caballos.

EL CURSO DE LA PARTIDA PUEDE CAMBIAR EN TODO MOMENTO CON SUCESOS DIVERTIDOS NO EXENTOS DE FUNDAMENTO HISTÓRICO

go más entretenido. Entre sus objetivos: construir una base, conquistar un fuerte, eliminar a un incómodo gobernante local, e incluso, misiones de infiltración.

Completo y adictivo

Técnicamente, «No Man's Land» alcanza un buen nivel. El inteligente motor 3D simula los clásicos gráficos 2D, con la ventaja de que... ¡puedes hacer zoom y girar la cámara! Los personajes y edificios están plagados de detalles. No así los escenarios, que resultan algo vacíos. Los efectos cumplen sin asombrar, destacando los cambios climáticos y las estaciones del año. En definitiva, «No Man's Land» es un clon mejorado de los grandes clásicos del género. La enorme variedad de misiones, el tono divertido de su argumento, la buena calidad técnica, y los originales modos multijugador dan como resultado un juego tremendamente adictivo, que enganchará a los fans de la estrategia, a no ser que busques algo más original...

J.A.P.

Toma nota

Completo juego de estrategia, que aúna diversión y variedad.

LO BUENO:
- ▲ Las diferencias entre los distintos bandos lo hacen más interesante.
- ▲ El uso de los héroes y los cazarrecompensas.
- ▲ La variedad de las misiones, y el argumento que las motiva.

LO MALO:
- ▼ Algunas unidades se atascan al amontonarse.
- ▼ Algunos niveles son muy difíciles.

MODO INDIVIDUAL 85

MODO MULTIJUGADOR 87

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Misiones con argumento, frente a la **aniquilación total en multiusuario.**

SOLO:
Lo mejor: La diversidad de objetivos en los niveles.
Lo peor: El argumento, aunque divertido, es a veces, demasiado tópico.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder sabotear el ferrocarril del contrario.
Lo peor: Requisitos técnicos muy altos. Algún bando parte con ventaja.

■ **ALTERNATIVAS**

WARCRAFT III: FROZEN THRONE
Similar estilo de juego, basado en los héroes y el argumento, pero ambientado en un entorno medieval.
▶Comentado en MM 103 ▶Puntuación: 90

PORT ROYALE
Si quieres colonizar América mediante el comercio, aquí tienes una opción más profunda y complicada.
▶Comentado en MM 103 ▶Puntuación: 80

LionHeart Legacy of the Crusader

Una historia alternativa

¿Estás puesto en historia y geografía? ¿No? ¿Nada de nada? ...Bueno, tanto mejor, por que nada de lo que pudieras haber aprendido te servirá en «Lionheart», pues el juego da un vuelco total a todo lo que creíamos conocer.

En contra del alto nivel que imponen los actuales desarrollos, «Lionheart» viene a demostrar que no es necesario estar a la última en tecnología para desarrollar un juego estupendo. Está a gran distancia de la espectacularidad de los últimos títulos del género pero es capaz de resultar muy adictivo, y bastante razonable en cuanto a los requisitos técnicos necesarios.

La acción se desarrolla durante el siglo XVI, en una Europa sumida en el caos a causa de un enorme terremoto que ha destruido el continente, abriendo una grieta entre el mundo real y el de la magia. El suceso provoca la aparición de nuevas razas de humanos, los puros, y los alterados, ambos con poderes mágios.

Rol en tiempo real

El juego nos presenta cuatro razas diferentes. A medida que adquirimos experiencia, incrementamos nuestro nivel, hasta un máximo de treinta, mejorando nuestros puntos de golpe y de ataque básicos. Cada tres niveles tenemos la opción de elegir entre más de setenta ventajas disponibles.

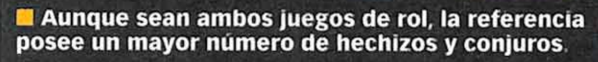
El juego utiliza un sistema de reglas –empleado con anterioridad en «Fallout»– que cuenta con múltiples parámetros, entre los que destaca poder elegir la zona de impacto en donde queramos descargar nuestros ataques. Todo se desarrolla en tiempo real, con lo que la jugabilidad resulta altamente beneficiada. Así pues, a pesar de sus limitaciones, «Lionheart» ofrece muchas horas de diversión.

J.F.G.

La referencia

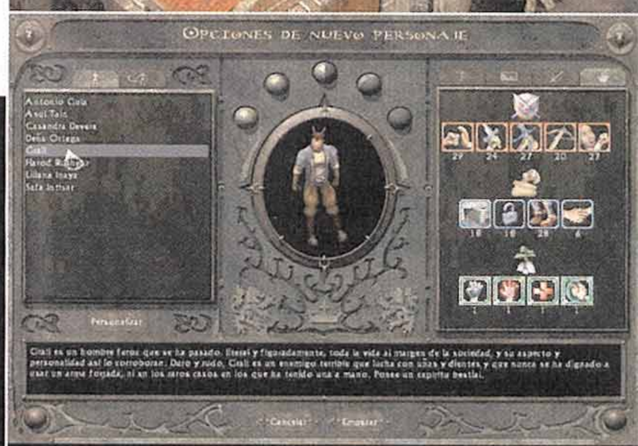
BALDUR'S GATE

- **Aunque sean ambos juegos de rol, la referencia posee un mayor número de hechizos y conjuros.**
- **La calidad técnica de «Lionheart» es sensiblemente superior en cuanto a detalles gráficos se refiere.**
- **Los dos tienen un guión interesante, pero el de «Lionheart» es bastante algo más original.**





Las paredes del interior de las viviendas se hacen transparentes para mejorar la visión.



Al comenzar una partida podemos elegir entre crear un personaje nuevo o uno predeterminado.

Toma nota

Interesante juego que sigue la línea de los grandes del género.

LO BUENO:
- La originalidad del argumento.
- El control de los personajes es fácil.
- La cantidad de misiones secundarias disponibles en cada nivel.

LO MALO:
- El motor gráfico esta desfasado.
- La poca variedad de razas.

INDIVIDUAL 72

MULTIJUGADOR 75

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Más divertido en compañía, sobre todo, en modo cooperativo.

SOLO:
Lo mejor: Poder elegir qué nivel emprender.
Lo peor: El sistema de juego se hace ha veces demasiado lento.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Compartir en modo cooperativo la campaña completa.
Lo peor: Un máximo de cuatro jugadores.

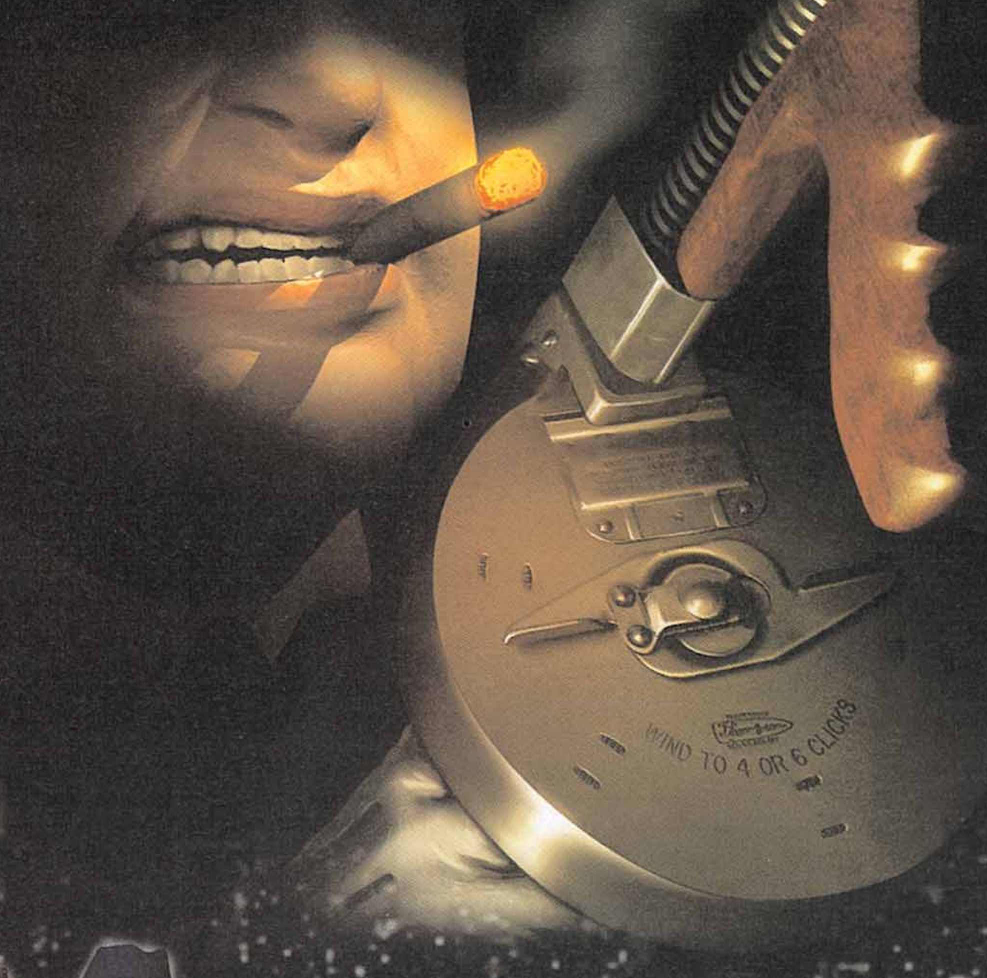
Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon a 2,2 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 TI 4800 128 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Genero: **Rol** Idioma: **Castellano** (manual y texto) **Inglés** (voces) Edad recomendada (PEGI): **+12** Estudio: **Black Isle** Compañía: **Interplay** Distribuidor: **Virgin Play** Número de CDs: **2** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **49,95 euros** *(8.310 Ptas.)* Página Web: ***www.interplay.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III a 600 MHz** RAM: **128 MB** Disco duro: **1,5 GB** Tarjeta 3D: **8 MB** Conexión: **56 Kbps**

CHICAGO 1930

















PC CD

Europa 1400

La batalla por el poder

La Edad Media se abre ante ti y puedes hacer literalmente lo que te dé la gana. ¿Quieres comerciar? Puedes. ¿Quieres combatir? También. ¿Que quieres casarte y tener hijos? Pues vaya manía rara, pero en fin, sí, también puedes.

La original mezcla de rol, estrategia económica y simulador social que nos ofrece «Europa 1400» resulta tanto más interesante si la enmarcamos dentro la actual tendencia del mercado de no salir prácticamente nunca de los géneros y subgéneros clásicos. La apuesta es, desde luego, ambiciosa, y sólo por ello merece un reconocimiento, aun a pesar de que el desarrollo técnico del juego no consigue estar a la altura de su prometedor planteamiento.

La vida es así

«Europa 1400» reproduce con todo detalle el funcionamiento de una comunidad medieval, dentro de una ambientación realista con pequeñas licencias a la fantasía, como la introducción de pociones y amuletos. Nuestro papel es el de un ciudadano que desde un comienzo humilde debe alcanzar un estatus lo más elevado posible a base de medrar en una o varias profesiones, así como escalando puestos en el gobierno de la ciudad. Por el camino podremos comerciar, combatir, chantajear, difamar, construir, contratar o incluso casarnos y tener hijos, con los que continuaremos la partida si se da el caso de que nuestro personaje muera. La variedad de opciones y posibilidades es demasiado grande como para enumerarla, pero baste decir que pocas veces habíamos visto un juego tan ambicioso y completo ni, especialmente, que poseyera una IA capaz de reproducir con tanto realismo el comportamiento y la interrelación entre todos los habitantes individuales de una ciudad.

Desgraciadamente la misma complejidad que hace

La referencia

PORT ROYALE

- **En ambos juegos se combinan elementos de gestión, con otros de rol, acción o aventura.**
- **La acción de «Europa 1400» se desarrolla sólo en una única ciudad.**
- **En «Europa 1400» hay más variedad de acciones.**



Las intrigas para alcanzar el poder político son unos de los puntos fuertes del juego.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **128 MB, 512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 Ti 4600 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (Manual); **Inglés** (textos y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **+3** ▶Estudio: **4Head** ▶Compañía: **Jowood** ▶Distribuidor: **Nobilis Ibérica** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Octubre 2003** ▶PVP recomendado: **44.90 euros** *(7470 ptas.)* ▶Página Web: ***www.the-guild.com*** Contiene una descripción bastante completa del juego, así como parches y otros materiales extra.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de ciudades: **5** ▶Profesiones disponibles: **12** ▶Condiciones de victoria: **Más de 40** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Competición o partida libre** ▶Número de jugadores: **2-8** ▶Opciones de conexión: **Red local**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 400 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco duro: **620 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **56 Kbps**

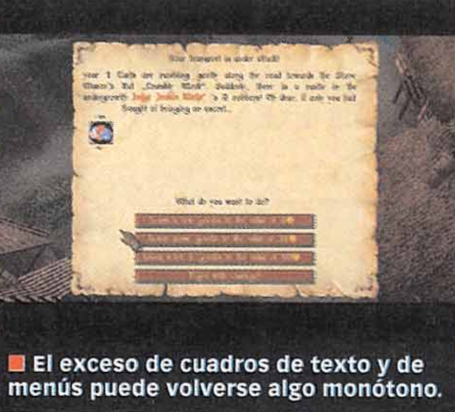
MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB** ▶Módem: **56 Kbps**



Vivir y morir

EL SISTEMA DE EXPERIENCIA, propio de los juegos de rol, ha sido llevado en «Europa 1400» un nivel más allá de lo habitual, pues aquí no se trata sólo de mejorar nuestras estadísticas y aprender el oficio que hayamos elegido, sino que cada personaje tiene una esperanza de vida asignada y pasado este tiempo, que se puede acortar por enfermedades o accidentes, morirá.

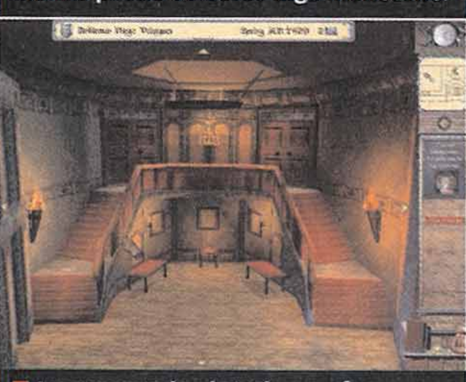
PARA CONTINUAR EN LA PARTIDA tendremos que habernos casado y haber tenido algún hijo que, si es mayor de doce años, pasará a ser nuestro personaje, heredando las posesiones materiales de su padre, pero no sus habilidades ni sus características. De esta forma podremos seguir jugando pero el proceso de aprendizaje volverá a comenzar desde el principio.



■ El exceso de cuadros de texto y de menús puede volverse algo monótono.



■ El sistema económico de la simulación es muy detallado y versátil.



■ Los escenarios interiores ofrecen poca variedad.

■ El interfaz nos permite controlar el juego sin demasiados problemas.

CADA UNA DE LAS DOCE PROFESIONES DISPONIBLES EN «EUROPA 1400» PODRÍAN JUSTIFICAR UN JUEGO ENTERO POR SÍ MISMAS

grande a este juego también limita drásticamente su público potencial, y es que a pesar de que el interfaz no es especialmente confuso ni problemático, la gran cantidad de conceptos que hay que manejar lo convierten en un juego muy poco adecuado para jugadores inexpertos o aficionados a la acción directa. Por otro lado, la parte gráfica del juego puede llegar a resultar bastante árida y monótona para el jugador medio, y es que aunque podemos movernos con libertad por la ciudad e incluso visitar el interior de los diferentes edificios, a la hora de la verdad casi todas las acciones se realizan a través de cuadros de texto y eso, cuando una partida puede durar más de cuatro o cinco horas, puede llegar a ser repetitivo.

Dicho esto, insistir en que aquellos que decidan enfrentarse a la complejidad de «Europa 1400» se encontrarán con la recompensa de un juego rico en opciones y, sobre todo, muy original y absorbente.

J.P.V.

■ **ALTERNATIVAS**

LOS SIMS SUPERSTAR
Si lo que te llama la atención es la parte de simulador social del juego, no puedes dejar de jugar a «Los Sims».
▶ Comentado en MM 101 ▶ Puntuación: 70

MEDIEVAL: TW VIKING INVASION
La estrategia y el medievo también se unen en este juego, aunque aquí los enfrentamientos son entre ejércitos.
▶ Comentado en MM 101 ▶ Puntuación: 90

Toma nota

Un ambicioso juego que alcanza un estupendo nivel.

LO BUENO:
- La originalidad del planteamiento.
- La enorme diferencia entre todas las profesiones disponibles.
- La potencia de la inteligencia artificial.

LO BUENO:
- El apartado gráfico resulta algo limitado.
- Puede resultar demasiado complejo por momentos.

MODO INDIVIDUAL **82**

MODO MULTIJUGADOR **80**

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo individual se adapta **mejor a la lentitud del juego.**

SOLO:
Lo mejor: El realismo de la estructura social de la ciudad.
Lo mejor: La escasez de recursos gráficos.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Competir a tantísimos niveles diferentes.
Lo mejor: Quizá resulta algo lento.

Review
A EXAMEN

Rugby 2004

No consigue el ensayo

Tres años han esperado los aficionados para el renacer de la serie, pero no podemos decir aquello de "valió la pena" porque los gráficos, animaciones y nivel técnico general están muy lejos de la excelencia habitual en EA Sports.

El clamor popular en los foros de Internet ante los defectos de anteriores juegos de la serie «Rugby» ha desembocado en la incorporación de numerosas novedades en esta nueva entrega. En ella no se ha escatimado en licencias oficiales, pues encontramos una base de datos con 1500 jugadores reales, las competiciones más importantes en el mundo y 65 estadios fielmente recreados. Pero ni así el nivel de «Rugby 2004« se acerca al de otros títulos deportivos de EA Sports.

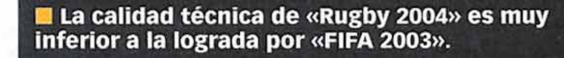
Como en nuestro país el rugby es un deporte minoritario, lo primero que la mayoría vais a echar en falta es un tutorial, porque en el manual sólo se explican las reglas básicas. Y una localización a medias complica la adaptación de los neófitos. El sistema de control, con la ayuda de un gamepad de ocho botones, permite ejecutar fácilmente pases a izquierda o derecha, cambios de ritmo, patadas a seguir, amagues, placajes y protección para zafarse del contrario. La simulación de «Rugby 2004» incide en el juego con pases de apoyo y contacto continuo con "melés", "rucks" y "mauls". Quizá los expertos verán que hay pocas jugadas arriesgadas o patadas en largo. No obstante el realismo de la simulación está garantizado. La puesta en escena ha mejorado con respecto a su antecesor gracias a la cámara dinámica y las repeticiones, pero aquí acaba el reciclaje tecnológico, porque el modelado poligonal de los jugadores está poco cuidado, y las animaciones son bruscas y repetitivas. Una inferioridad técnica que se extrapola a gráficos y sonido. Además de todo esto, cabe destacar algunos defectos menores más que harán, probablemente, muy necesarios varios parches.

Estos fallos o la ausencia de un modo multijugador online hacen intuir que «Rugby 2004» parece hecho como "encargo" y con una asesoría técnica insuficiente para aguantar la inevitable comparación con sus muy aventajados hermanos.

A.T.I

La referencia

FIFA 2003


■ La calidad técnica de «Rugby 2004» es muy inferior a la lograda por «FIFA 2003».


■ El control del sistema de juego con un gamepad es excelente en ambos títulos.

■ El modo multijugador online de «FIFA 2003» es más atractivo que el simple juego en el mismo ordenador de «Rugby 2004».



■ La actitud de los jugadores sin balón no está bien resuelta, son estáticos y miran sin sentido.



■ La cámara en primer plano es perfecta para los saques de banda.

Toma nota

Aceptable simulador de rugby, pero algo descuidado en lo técnico.

LO BUENO:
- Sistema de control rápido.
- La cámara dinámica.
- Buen nivel de simulación.

LO MALO:
- Animaciones y modelos poligonales desfasados.
- Errores en la navegación de menús y otros fallos gráficos leves.
- Sólo ofrece multijugador a pantalla partida.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
65	NO TIENE

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2700+** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **Creative 3D Blaster GeForce3**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, PS2** Género: **Deportivo** Idioma: **Castellano** (manual), **inglés** (textos y voces) Edad Recomendada (ADESE): **+3** Estudio: **hb studios** Compañía: **EA Sports** Distribuidor: **EA** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **47,95 euros** *(7.978 Ptas)* Web: ***easports.com/games/rugby2004/pccd.jsp***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 500 MHz,** RAM: **128 MB** Disco Duro: **800 MB** Tarjeta 3D: **32 MB DirectX 8.1** Módem: **No requiere.**



IndyCar Series

Carreras con sabor americano

Vale, en España la Fórmula Indy no cuenta con tantos adeptos como la F1, pero os aseguramos que la última apuesta automovilística de Codemasters cosechará nuevos seguidores para esta emocionante competición.

Es justo reconocer que la primera impresión que produce «IndyCar Series» tras instalarlo no es especialmente satisfactoria. Encontramos sólo circuitos ovalados, gráficos no demasiado espectaculares, ausencia de opciones multijugador... Pero, luego, cuando empezamos a disputar una temporada completa en la "Indycar", no podemos más que congratularnos con este juego, que termina sorprendiendo por detalles que a simple vista no habíamos detectado, y por una calidad de simulación bastante elevada.

Curvas a la izquierda

«IndyCar Series» se centra únicamente en el mundo de la Fórmula Indy, una disciplina automovilística que arrasa en los Estados Unidos y que consta de catorce carreras en circuitos ovalados. El rasgo principal que caracteriza a esta competición es la enorme velocidad que alcanzan los monoplazas y la espectacularidad de sus carreras, gracias a las elevadas posibilidades de realizar un adelantamiento con éxito... justo al contrario que en la Fórmula 1.

Las opciones de juego son básicamente tres: Carrera Rápida, que permite disputar una carrera sin preparaciones de ningún tipo; IndyCar Series nos llevará a competir toda la temporada completa a lo largo de 14 circuitos; e Indianápolis 500, donde viviremos la emoción de una de las carreras más conocidas en todo el planeta.

Simulación de lujo

Pero la sorpresa más agradable llega al ponerse a los mandos del monoplaza. La dirección responde suave-

La referencia

GRAND PRIX 4

- **La calidad de simulación «GP 4» es aun más elevada que en «IndyCar Series».**
- **Técnicamente los dos son muy parecidos, aunque «GP 4» es ligeramente superior.**
- **«IndyCar» no incluye opciones multijugador.**



El gran ancho de pista permite llevar a cabo adelantamientos espectaculares.

Infomanía

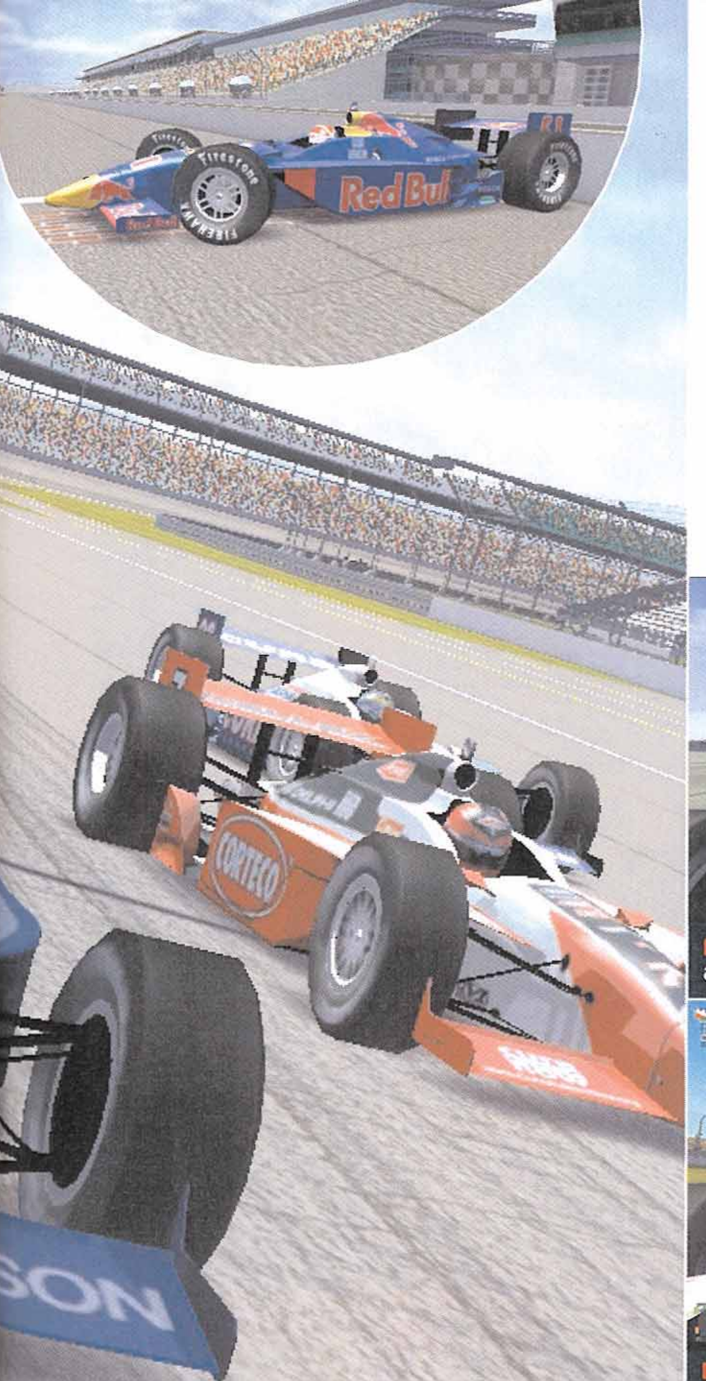
ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2000+** RAM: **768 MB de DDR** Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200 64 MB** Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Simulación** Idioma: **Español** (textos y voces) Edad Recomendada (ADESE): **TP** Estudio: **Brain in a Jar** Editor: **Codemasters** Distribuidor: **Codemasters** Número de CDs: **2** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** (15 de septiembre) PVP: **50,35 euros** *(8.377 Ptas)* Página web: ***www.codemasters.com/indycarseries*** Información sobre los pilotos, equipos, circuitos, descarga de vídeos y una demo. Visita interesante.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de circuitos: **14** Modos de juego: **3** Número de pilotos: **29** Editor: **No** Multijugador: **No aplicable** Modos multijugador: **No aplicable** Número de jugadores: **No aplicable** Opciones conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 7 50 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **1 GB** Tarjeta 3D: **32 MB, comp. DirectX 9** Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium 4 1,4 GHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **1 GB** Tarjeta 3D: **64 MB** Módem: **No requiere**



La puesta a punto

CONFIGURAR EL MONOPLAZA es una tarea esencial para arañar esos segundos necesarios en cada vuelta y terminar ganando la carrera. Debes ocuparte de reglar los muelles, los amortiguadores, la presión de los neumáticos, su convergencia y curvatura, la relación de marchas, la altura del chasis, así como la disposición aerodinámica de los alerones.

DURANTE LA CARRERA existen ciertos parámetros del bólido que pueden ser modificados con la simple pulsación de una tecla. Deberás ajustar la riqueza de la mezcla de combustible para obtener mayor o menor rendimiento del motor, y aumentar o disminuir el peso aerodinámico para que nuestro coche entre en las curvas con la eficacia deseada.



Ir a "rebufo" es la mejor técnica para adelantar a un rival.



Si no afinamos en la configuración, será imposible ganar carreras.



Cada pista cuenta con su propia longitud y estilos de conducción.



La acumulación de bólidos será una constante en todas las carreras.

LAS CARRERAS ESTÁN REPLETAS DE ADELANTAMIENTOS, CHOQUES, Y MANIOBRAS PELIGROSAS, O SEA, EMOCIÓN A RAUDALES

mente por donde queremos llevar el coche, la IA de los rivales es bastante realista –no siempre eligen la trayectoria perfecta–; en definitiva: las carreras están repletas de adelantamientos, choques, y maniobras peligrosas que harán las delicias de todos los aficionados al género de la velocidad, y que en definitiva es de lo que se trata en un juego de estas características.

Con o sin ayudas

La dificultad de las carreras reside no sólo en nuestra habilidad con el volante, sino en una correcta configuración de los distintos parámetros. Además, si deseas vivir experiencias fuertes, puedes probar a desactivar las ayudas electrónicas, como el control de tracción, con lo que el realismo gana muchos enteros. Eso sí, es recomendable disponer de un volante y pedales para disfrutar a tope, o de lo contrario pasaremos más tiempo haciendo trompos que otra cosa. Los "peros" más achacables, aparte de las voces durante la carrera, un tanto mecánicas, son los típicos de una producción centrada únicamente en la IndyCar, es decir, no hay variedad de coches y de circuitos, más allá de los propios de la competición en la que se centra el programa. En cualquier caso este título viene a ser como un soplo de aire fresco, entre tanto juego basado en la Fórmula 1. Muy recomendable para quien quiera probar algo diferente.

J.M.H.

Toma nota

Uno de esos juegos de carreras que mejora con el tiempo.

LO BUENO:
- Carreras muy entretenidas y a la vez desafiantes.
- La IA de los rivales.
- Opciones ocultas al cumplir ciertos objetivos.

LO MALO:
- Gráficamente no es rompedor.
- Sólo se puede guardar la carrera en "boxes".
- No tiene opciones multijugador.

MODO INDIVIDUAL: 82

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE

ALTERNATIVAS

NASCAR THUNDER 2003: Otro título con sabor americano, que muestra un acabado técnico más contundente que «IndyCar Series».
▶ Comentado en MM 99 ▶ Puntuación: 86

F1 CHALLENGE 99-02: Un buen título de F1 que posee una jugabilidad muy elevada y unos gráficos excepcionales.
▶ Comentado en MM 101 ▶ Puntuación: 80





Chaos Legion

Made in Japan

Magia, espada, y personajes del manga envueltos en una historia de traiciones... Parece una mezcla explosiva. Pero su estilo de juego, con aventura, acción y rol parece alterar la combinación. ¿Demasiados ingredientes...?

Chaos Legion», nos introduce en un mundo fantástico bajo una ambientación Gótico-Medieval, en la que nuestro protagonista deberá rescatar la espada mágica de manos de un antiguo compañero de armas, con ambición de poder, y así, restablecer de nuevo, el orden y la paz.

En esta ocasión, Capcom ha apostado claramente por una combinación entre acción y rol, inspirada en, en su estilo visual, el comic manga japonés. No obstante, sigue el estilo marcado dentro del género por juegos tan conocidos como «Final Fantasy».

Rol con acción

Si bien mantiene una línea principalmente enfocada en la acción directa, con la posibilidad de realizar diferentes combos de ataque, el toque de rol lo pone la invocación de las "Legiones", que son las fuerzas elementales de la magia. Éstas se irán uniendo a nosotros a medida que avancemos en el juego, hasta hacer un total de siete legionarios distintos. La mezcla de géneros le convierte indiscutiblemente en un juego de rol al más puro estilo japonés.

En el apartado técnico, «Chaos Legion» no destaca ni por sus gráficos ni por su jugabilidad, amén de una IA prácticamente nula. Los escenarios, aunque bien diseñados, están construidos con texturas demasiado simples, muy pobres en cuanto a detalles. De todos modos, el mayor inconveniente lo encontramos en su jugabilidad, que se ve afectada, entre otras cosas, por una errónea colocación de la cámara. Aunque podamos rotarla alrededor del personaje, no nos permite observar con claridad el escenario. Pero aspectos tan importantes como su capacidad para manejar una gran cantidad de personajes en pantalla sin ralentizarse, y la cuidada realización de numerosos efectos hacen al de le otorgan un buen nivel de calidad gráfica. Y, sobre todo, la posibilidad de manejar un segundo personaje en determinadas misiones, hacen de «Chaos Legion», un título entretenido y fácil de asimilar desde el principio, aunque eso sí, orientado a quienes les gusta el rol sin complicaciones.

J.F.G.

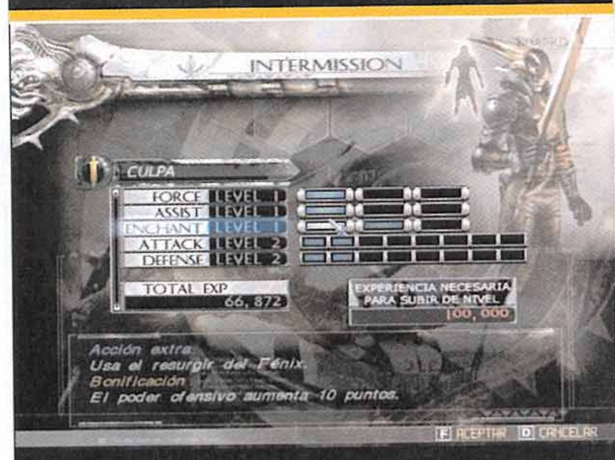
La referencia

NEVERWINTER NIGHTS

- Aunque ambos sean juegos de rol, la referencia esta inspirada en las reglas de la 3ª edición de "Dungeons Dragons".
- Técnicamente «Neverwinter Nights» es muy superior y además, posee un argumento mucho más elaborado y personajes mejor definidos.
- Los dos comparten una multitud de monstruos a batir, y buenos efectos visuales.



La mayoría de las veces nos enfrentarnos a un montón de enemigos al mismo tiempo.



Los puntos de experiencia se pueden usar para aumentar las características de las legiones.

Toma nota

Entretenido al principio, pero algo monótono después de un rato.

LO BUENO:
- El diseño de las siete legiones.
- Se abren nuevos modos de juego al completarlo

LO MALO:
- El control de movimientos es muy complicado.
- Pocas horas de diversión.

INDIVIDUAL: 65

MULTIJUGADOR: NO TIENE

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon a 2,2 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 TI 4800** Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, PS2** Genero: **Acción/Rol** Idioma: **Castellano** (manual y textos) **Inglés** (voces) Edad recomendada (PEGI): **12+** Estudio: **Capcom** Compañía: **Capcom** Distribuidor: **Electronics Arts** Fecha de lanzamiento: **11 de noviembre de 2003** PVP recomendado: **29,95 euros** *(4989 Ptas.)* Página Web: ***www.capcomeuro-press.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III a 1 GHz** RAM: **128 MB** Disco duro: **1,2 GB** Tarjeta 3D: **64 MB** Conexión: **No requiere**

XIII

Una cifra que no olvidarás

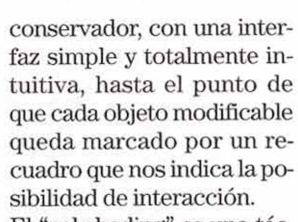
¿Está todo inventado en el género de la acción subjetiva? No, mientras queden estudios capaces de crear una estética nueva, aliñarla con un argumento absorbente y recubrirla con una capa de acción.

Gracias a su estética de cómic, en este juego se conjugan los mejores trucos del celuloide y la viñeta para adentrarnos en una compleja trama de conspiraciones gubernamentales. Tras la llegada a una playa desierta, sólo contaremos con un mareo acuciante y la silueta de una atractiva socorrista. Todo lo demás es aventura.

Simple como un lápiz

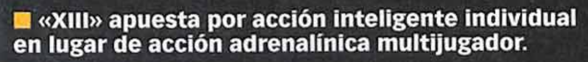
Sobre el papel, «XIII» no es más que un arcade 3D con estética de cómic, pero en la práctica es una novela interactiva llena de giros de guión. El sistema de juego –aún siendo bastante lineal– nos permite escoger entre un estilo agresivo de enfrentamientos constantes o un avance más pausado, sigiloso y –a la larga– divertido. Puede parecer innovador y transgresivo en su formato, pero «XIII» es un juego muy conservador, con una interfaz simple y totalmente intuitiva, hasta el punto de que cada objeto modificable queda marcado por un recuadro que nos indica la posibilidad de interacción.

El "cel-shading" es una técnica de simplificación de objetos y texturas en un entorno gráfico tridimensional, un "truco" que sirve para hacer que escenarios y personajes parezcan de dibujos animados. Ya se ha usado anteriormente en videojuegos de consola como «Dragon Ball Z: Budokai», pero hasta ahora ningún arcade 3D había adaptado esta curiosa técnica, y el resultado es doblemente bueno. Por un lado los requisitos técnicos son muy bajos, y por otro se consigue una estética colorista, casi trazada a tinta china y coloreada como los cómics de toda la



La referencia

UNREAL TOURNAMENT 2003



- **«XIII» apuesta por acción inteligente individual en lugar de acción adrenalínica multijugador.**
- **La ambientación cómic de «XIII» nada tiene que envidiar a la belleza gráfica de «UT 2003»**
- **Aunque los modos multijugador de «XIII» dan el pego, nuestra referencia es superior.**



Los personajes no jugadores son una parte indispensable en el guión y el desarrollo de «XIII».

Infomanía

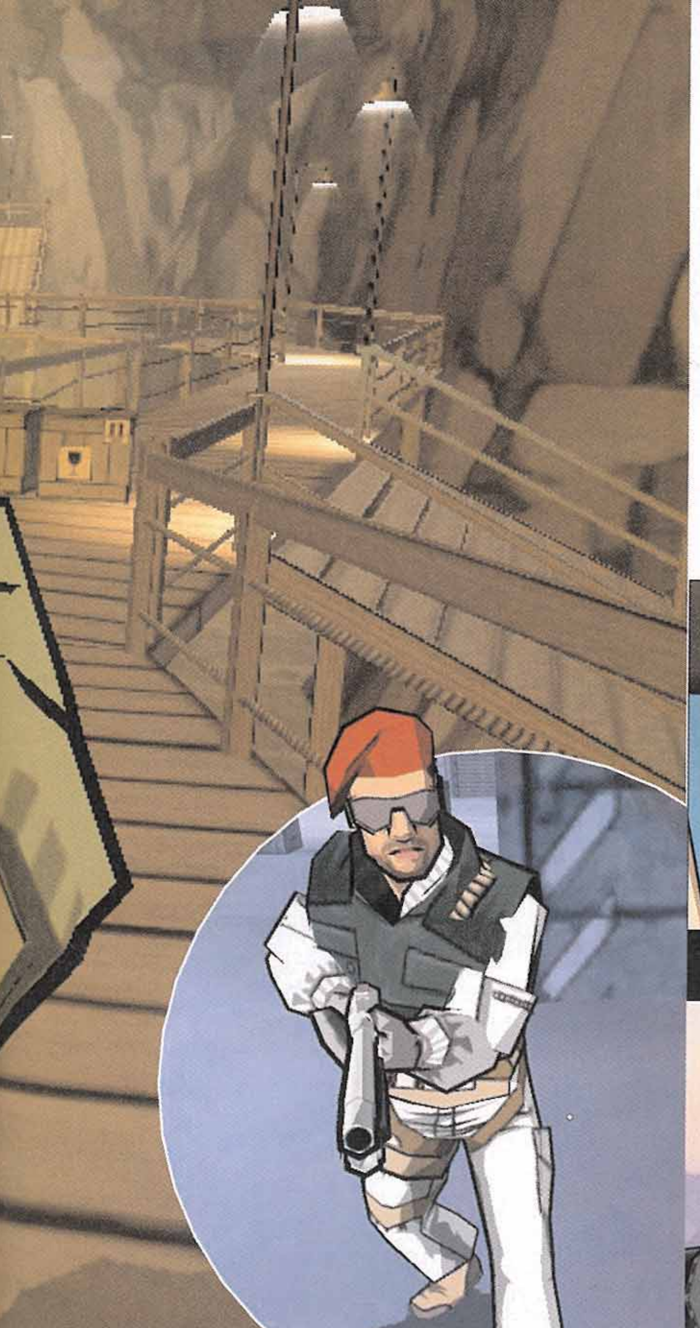
ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2400+, Athlon XP 2200+** RAM: **512 MB, 256 MB** Tarjeta 3D: **Radeon 9800 PRO, GeForce 4 4200** Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Castellano** (textos, voces y manuales) Edad Recomendada (PEGI): **+12** Estudio: **Ubi Soft París** Compañía: **Ubi Soft** Distribuidor: **Ubi Soft** Número de CDs: **4** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **49,95 euros** *(8.319 Ptas.)* Página Web: ***www.XIII-thegame.com*** Contiene galería de imágenes, videos, foros de discusión, parches, documentación. Nada especial pero muy completa.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de fases: **13** Personajes disponibles: **1** Número de armas: **30** Número de objetos: **Más de 15** Soporte multijugador: **Sí** Modos multijugador: **-** Usuarios máximos: **32** Tipo de conexión: **TCP/IP**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Athlon, Pentium 1 GHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **2,4 GB** Tarjeta 3D: **64 MB, DirectX 8.1b** Modem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Athlon XP, Pentium 4 2 GHz** RAM: **512 MB** Disco Duro: **2,8 GB** Tarjeta 3D: **128 MB, DirectX 9.0b** Modem: **no requiere.**



Despacio y en cuclillas

EL MOBILIARIO y los numerosos objetos que pueblan los distintos escenarios del juego son de gran utilidad para evitar causar bajas inocentes (como guardias de seguridad o agentes del FBI). Sillas, palas, tablones, botellas e incluso trozos de cristal pueden resultar improvisadas armas blancas de socorro, en momentos de mucho apuro.

EL SECUESTRO es una opción válida si sabemos mantener la calma. Podemos tomar a un inocente como rehén para hacer que los agentes de la ley no se atrevan a dispararnos en situaciones de huida desesperada. Aun con todas estas pautas, es posible jugar de forma agresiva, y no todo se reduce a esconderse y evitar los problemas, en plan «Splinter Cell».



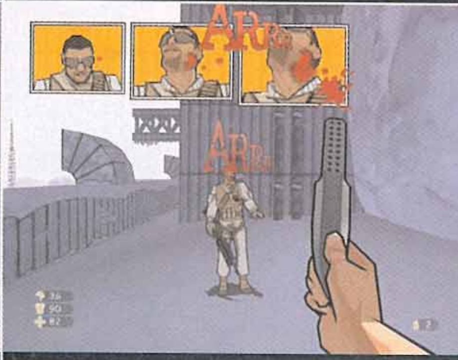
Muchos personajes secundarios son inocentes y no podemos dañarlos.



Los rasgos y animaciones de los personajes imitan el trazado a tinta.



Algunas situaciones requieren usar herramientas especiales.



Los enemigos se comportan de forma lógica, pero son lentos.

SOBRE EL PAPEL «XIII», NO ES MÁS QUE UN ARCADE 3D CON ESTÉTICA DE CÓMIC, PERO EN LA PRÁCTICA ES UNA NOVELA INTERACTIVA

vida –a la que hay que sumar onomatopeyas y zooms en viñetas pequeñas cada vez que ocurre un acontecimiento destacado–.
Sin duda el apartado gráfico merece la nota más alta en todos sus aspectos.
El trabajo de traducción, adaptación y doblaje de «XIII» es magistral, y debería contar como ejemplo para otros títulos de acción que no consideran que este aspecto sea importante en un juego del género.
Además, la banda sonora permanece presente en todo momento y sube los tonos allá donde la situación se pone peligrosa. No es que sea una orquestación cinematográfica, pero al menos mantiene la tensión con un estilo de intriga muy peculiar. Los disparos y explosiones suenan contundentes, casi opacos, y hacen que apretar el gatillo resulte una tarea agradecida al escuchar los gritos de los soldados enemigos.
Todo en «XIII» es espectacular. Un buen juego, y lo que es mejor: distinto.

J.M.G.

Toma nota

Una aventura con forma de arcade tridimensional. Muy atractivo.

LO BUENO:
- La estética de las viñetas interactivas y animaciones.
- Soberbios efectos sonoros y doblaje al castellano.
- Dificultad y jugabilidad equilibradas y ascendentes.

LO MALO:
- Falta más de interactividad con el entorno.
- Algunos enemigos son "blandos".

MODO INDIVIDUAL **80**

MODO MULTIJUGADOR **71**

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La esencia del juego **es, sin duda, su campaña individual.**

SOLO:
Lo mejor: Acabar una misión a "sillazo" limpio.
Lo peor: El salvado de partidas. Resulta muy confuso.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Las armas son contundentes y efectivas.
Lo peor: La falta de coordinación en juego por equipos.

ALTERNATIVAS

NO ONE LIVES FOREVER 2
Si te gustan los "gadgets" de espía, en este título encontrarás multitud. Y con grandes dosis de acción.
▸Comentado en MM 95 ▸Puntuación: 85

MAX PAYNE
La historia principal también está narrada en clave de viñetas, y su argumento es igual de apasionante.
▸Comentado en MM 80 ▸Puntuación: 96



Mace Griffin Bounty Hunter

A la caza del traidor

Crees que en esto de los juegos está todo inventado y aparece alguien que te sorprende. Descubrimos aquí una apasionante aventura de acción cuyo mayor pecado es que ha salido mucho antes en consola. ¿Se lo perdonamos?

La historia de Mace Griffin es la de un hombre traicionado que, mientras busca venganza, se ve obligado a trabajar como cazarrecompensas. Esto le llevará a recorrer medio universo luchando contra las más dispares organizaciones y librando batallas espaciales contra misteriosas naves. Así, a la fórmula clásica de acción en primera persona, con un intenso guión, se suma pues, una interesante componente arcade en el control de las naves que, también en primera persona, añade variedad de juego. Una interesante combinación que abre muchas posibilidades.

De aquí para allá

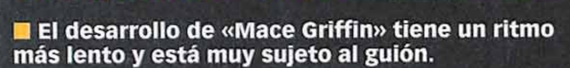
Cada misión nos lleva a un remoto rincón del Universo. En repetidas ocasiones, a nuestra llegada a cada destino, nos veremos obligados a aterrizar manualmente nuestra nave y defendernos de las del enemigo o bien a emprender la persecución de un personaje crucial en nuestra aventura. En otros momentos, en lugar de pilotar una nave o desplazarte a pie, tendrás que hacerlo en una vagoneta, dentro de una mina, defendiéndote de docenas de enemigos que se empeñarán en que no llegues a tu destino. Además, seremos objeto de numerosas sorpresas con las que seguro que te llevas algún que otro susto. Muchos personajes están dispuestos de tal forma que será imposible evitarlos.

Cambio de ritmo

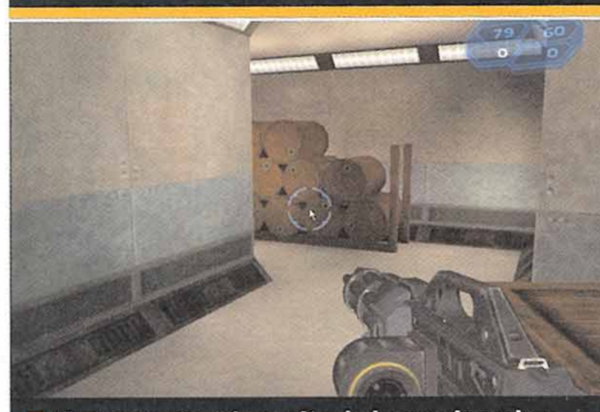
Algunos escenarios marcan un ritmo frenético de acción, mientras que otros exigen una actuación más comedida, con el uso del rifle

La referencia

UNREAL TOURNAMENT 2003



- **El desarrollo de «Mace Griffin» tiene un ritmo más lento y está muy sujeto al guión.**
- **«Mace Griffin» ofrece más variedad, tienes que dirigir naves espaciales y combatir con ellas.**
- **A diferencia de «Unreal Tournament 2003» no tiene multijugador pero es casi igual de intenso.**



Si oyes voces a la vuelta de la esquina y hay una pila de barriles, no mires y dispara.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 1,5 GHz** RAM: **256 MB** DDR Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX 400 32 MB** Conexión: **No aplicable**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Castellano** Edad recomendada (PEGI): **+16** Estudio: **Warthog** Compañía: **Black Label Games** Distribuidor: **Vivendi Universal Games** Número de CD's: **4** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **49,95 euros** *(8.310 Ptas.)* Página web: ***www.huntthemdown.com*** La página presenta información sobre el juego, imágenes y noticias, pero la información es bastante escueta y no tiene nada especial.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Personajes disponibles: **1** Número de fases: **13** Modos de juego individuales: **Campaña (misiones consecutivas)** Armas disponibles: **17** Vehículos controlables: **6 tipos de nave** Incluye editor: **No** Multijugador: **No** Modos multijugador: **No aplicable** Conexión : **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III a 1 GHz,** RAM: **128 MB** Disco duro: **2,7 GB** Tarjeta 3D: **32 MB DirectX 8.1 Compatible** Conexión: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium 4, 1,5 GHz** RAM: **256 MB** Disco duro: **3 GB** Tarjeta 3D: **Radeon 9500** Conexión: **No aplicable**



Un reparto inteligente

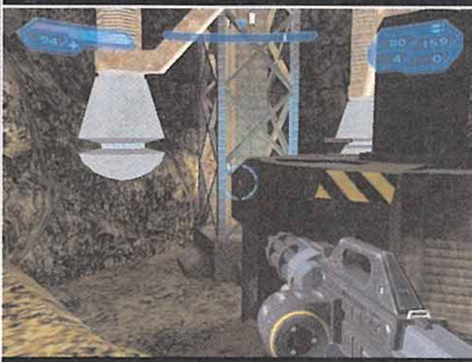
LOS ENEMIGOS son extremadamente astutos. Buscan cobertura, ruedan para esquivar tus disparos, dan la alarma, pueden tenderte emboscadas y muchas cosas más. Cada tipo de enemigo responde a un patrón diferente y reacciona en cada momento dependiendo de la situación teniendo en cuenta si está o no herido y si dispone de apoyo.

TUS ALIADOS, personajes que te echarán un cable de vez en cuando, también son bastante listos. Demostrarán un comportamiento similar al de los enemigos, aunque si no colaboras con ellos pronto serán pasto de los gusanos y poco podrán hacer por ti. Si les cubres las espaldas, pueden llegar a limpiarte de enemigos toda un área de un mapa.



Los enemigos son capaces de sacar un efectivo provecho de su camuflaje.

La ametralladora pesada será tu mejor aliada durante horas de juego.



A veces tendrás que preocuparte de esquivar algo más que los disparos.

El combate con naves espaciales se desarrolla con maniobras vertiginosas.

LA DIVERSIDAD DE SITUACIONES EN EL DESARROLLO DE LA ACCIÓN ES EL MAYOR ATRACTIVO DE «MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER»

de precisión para eliminar uno a uno a los enemigos. Los mapas suelen ser bastante grandes, aunque no hay muchas posibilidades de perderse porque casi siempre dispondrás de la ayuda de una brújula que te indicará en qué dirección seguir. Algunos de ellos presentan un complejo diseño repleto de grandes objetos en movimiento. Otros sin embargo tienen texturas faltas de detalle, pero el conjunto está bastante bien diseñado y, sobre todo, es tan variado como el número de misiones que abarca.

Tratándose de un juego cuya procedencia está en las consolas, no sorprende que, también en este caso, los inconvenientes que podemos señalar, derivan de su naturaleza de conversión. Por un lado, que exige demasiada máquina para el nivel gráfico que ofrece y, por otro no permite guardar la partida en cualquier momento sino en determinados puntos, obligándonos a repetir tramos de la partida ya superados. Si te mantan, o si dejas la partida, no puedes continuar después donde la habías dejado. Además, vuelves a un nivel ya completado, quedarán alteradas las partidas posteriores. En definitiva, bastante frustrante, pero aún así, merece la pena probarlo.

N.V.R.

ALTERNATIVAS

ENTER THE MATRIX
Grandes dosis de acción también complementadas con variedad en su desarrollo y un guión más elaborado.
▶Comentado en MM 101 ▶Puntuación: 94

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
Ambientado en un universo Star Wars y con espectaculares duelos de sables láser entre caballeros Jedis y Sith.
▶Comentado en MM 105 ▶Puntuación: 85

Toma nota

En la línea de los mejores juegos de acción para un jugador.

LO BUENO:
- Ofrece mucha variedad de situaciones y escenarios.
- La IA te desafía constantemente.
- Las batallas de naves aportan un magnífico complemento.

LO MALO:
- El sistema para salvar partidas es totalmente inapropiado.
- El entorno gráfico no está a la altura de las posibilidades del PC.

MODO INDIVIDUAL
80

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

Ford Racing Evolution

Pilotos temerarios

¡Ya tengo coche! Y un Ford, nada menos. Bueno, vale que no es de verdad, pero oye, tampoco tenía dinero para pagar la gasolina. Además me han asegurado que las horas de juego me las convalidan como prácticas para el carné de conducir.

Hace año y medio, el primer «Ford Racing», nos dejó un sabor agridulce. El pilotaje, que no comprendía la riqueza de parámetros de los simuladores, estaba también desprovisto de la emoción de un vertiginoso y adictivo arcade. No animó el tema el que los coches se mantuvieran inalterables ante cualquier colisión, limitándose así su espectacularidad. En este nuevo juego, tampoco vamos ver vistosos accidentes, –entendemos que por exigencias de la propia Ford–, pero Razorworks, sí ha conseguido hacer un juego de alto nivel, dotándolo de una sensación de velocidad trepidante, un acertado control en la conducción y numerosas opciones de juego.

La referencia

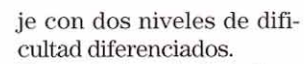


GRAND PRIX 4

- **Simulación total para «GP4» mientras que «Ford Racing Evolution» apunta hacia el arcade.**
- **El motor gráfico de «Ford Racing Evolution» requiere menos hardware que el de «GP4».**
- **Ninguno de los dos incorpora un modo multijugador online.**



La suspensión independiente para cada rueda transmite el bacheado de las distintas superficies.



Conduce sin miedo

Lo primero que llama la atención es que el juego nos ofrece un modelo de pilotaje con dos niveles de dificultad diferenciados.

Por un lado está el nivel estándar, que ofrece respuestas suaves en le control del volante y es más fácil de dominar, gracias a las ayudas. Y por otro está el avanzado, un modo de conducción deportiva con una respuesta mucho más y exigente con el tacto de volante y pedales, para controlar los subvirajes y sobrevirajes.

Con el antecedente de la IA, con variables de agresividad de «Total Immersion Racing», no es de extrañar que «Ford Racing Evolution» también sea una referencia en este aspecto tan importante en un juego de velocidad, porque el pilotaje divierte lo suyo. Pero el desafío para los pilotos avezados reside en la lucha que se desata contra rivales, que giran de improviso para cerrarnos

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2700+, Pentium 4 2,8 GHz** ▶RAM: **512 MB DDR** ▶Tarjeta 3D: **GeForce3 64 MB, ATI Radeon 9800** ▶Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2, Xbox** ▶Género: **Velocidad** ▶Idioma: **Castellano** (Textos y manual) **Inglés** (voces). ▶Edad Recomendada (PEGI): **+3** ▶Estudio: **Razorworks** ▶Compañía: **Empire Interactive** ▶Distribuidor: **Planeta** ▶Número de CD's: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Octubre 2003.** ▶PVP: **19,95 Euros** *(3.319 Ptas.)* ▶Página web: **No disponible**

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: 8 **(carrera, tiempo límite, eliminación, duelo, rebufo, pruebas, habilidad)** ▶Número de vehículos disponibles: **Más de 30 coches representativos de la historia de Ford.** ▶Número de circuitos: **18** ▶Editor: **No** ▶Modos multijugador: **Carrera** ▶Opciones de conexión: **En el mismo equipo, pantalla partida.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III o Athlon a 1 GHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **230 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB, DirectX8.1** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 o Athlon XP a 1.6 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **500 MB** ▶Tarjeta 3D: **Radeon 9600** ▶Módem: **No aplicable**



Ford para todos

TODA LA HISTORIA de la Ford está contemplada en el juego hasta el "Focus" más actual en su versión WRC, pasando por las versiones a lo largo de cinco décadas del mítico "Mustang", el inolvidable "Thunderbird", el "Gran Torino". El modelado poligonal es colosal y los aficionados al automovilismo saborearán la fiel recreación de la mecánica.

LOS MODOS DE JUEGO sorprenden por su número y originalidad. Además de las típicas carreras y lucha contra el crono, en "eliminación" quedan fuera los dos últimos en cruzar la meta a cada vuelta. Los "duelos" cambian de rival a cada pasada, mientras que otro modo es vencer a los rivales es permanecer a su rebufo. También hay pruebas de habilidad.

El modelado poligonal de los coches es muy bueno, pero inalterable.

En las repeticiones podemos deleitarnos con maniobras al límite.

Los toques de parachoques provocan que el coche pierda el control.

Los circuitos discurren por variados escenarios: asfalto, tierra y campo.

LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD ES FRENÉTICA EN TODO MOMENTO, PERO NO SE PUEDE PASAR POR ALTO LA AUSENCIA DE DAÑOS POR COLISIÓN

el paso o nos atosigan, por ejemplo, con un camión de gran tonelaje.

Pero la verdadera piedra angular de su jugabilidad es la sensación de velocidad. En parte, se debe a la eficacia de un motor 3D que permite que la acción no se ralentice, incluso cuando hay una gran concentración de vehículos.

El entorno gráfico de los circuitos va más allá de servir de "túnel de velocidad" con la presencia de trenes y helicópteros en movimiento, sin olvidar obstáculos imprevistos de los que bloquean los frenos. La inmersión en el juego aumenta notablemente con el fantástico sonido 3D, con efecto posicional en modo 5.1. Además, el bramido de los diferentes motores es toda una delicia para apreciar el sonido de las mecánicas "músculo de Detroit".

Sin locuras

«Ford Racing Evolution» hace honor a su nombre, porque supone una notable evolución técnica con respecto a su predecesor, pero calibrar su jugabilidad queda supeditado a que sólo se busque entretenimiento con carreras de "coches de choque", porque el veto a cualquier abolladura o accidente espectacular hacen desaparecer cualquier atisbo de realismo físico. Además, es una lástima que en el modo multijugador sólo contemple el desfasado modo de pantalla dividida.

A.T.I

ALTERNATIVAS

TOTAL IMMERSION RACING
Enfocado a la competición en carreras pero con similar nivel técnico y protagonismo de la IA.
▶Comentado en MM 96 ▶Puntuación: 80

MIDNIGHT CLUB II
Carreras clandestinas con coches modificados en una fiel recreación de las películas de "A todo gas".
▶Comentado en MM 104 ▶Puntuación: 80

Toma nota

Horas de diversión, con coches de serie, pero algo descafeinado.

LO BUENO:
- La sensación de velocidad, incluso con decenas de coches en pantalla.
- Autenticidad en el comportamiento y prestaciones de los coches.
- Gráficos y sonido de primera.

LO MALO:
- No existe un modelo de daños, para colisiones y accidentes.
- El modo multijugador está limitado a la opción de pantalla partida.

MODO INDIVIDUAL: 74

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE

Gun Metal: War Transformed

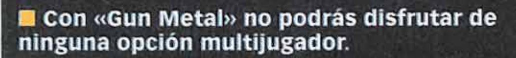
Robots al poder

¿Recuerdas la diversión directa y sencilla de las recreativas? Pues así, con el mismo estilo, regresa esta conversión para PC que ha tenido una buena acogida el año pasado en consolas. Acción en estado puro.

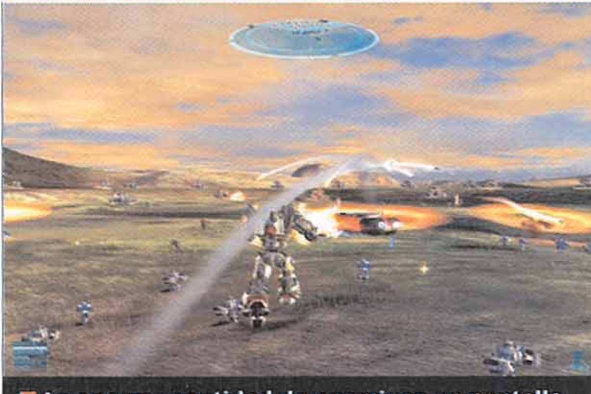
En un mundo futurista la única esperanza para la civilización es el proyecto llamado «Gun Metal», un exoesqueleto de 10 metros de altura armado hasta los dientes, y que encima se puede convertir en un caza de combate en caza de combate. Obviamente, el guión no es el punto fuerte de «Gun Metal», un juego de los que antes se llamaban arcade, con la peculiaridad de que su protagonista, un gigantesco robot, se puede transformar en caza, lo que permite librar batallas de dos formas muy diferentes: desde tierra tendrás que aplicar toda tu destreza en mantener el punto de mira sobre el blanco mientras no paras de moverte (aunque hay misiles que buscan automáticamente el objetivo), y desde el aire tendrás que ocuparte de lo mismo mientras efectúas espectaculares giros para esquivar los misiles enemigos.

La referencia

UNREAL TOURNAMENT 2003



- Con «Gun Metal» no podrás disfrutar de ninguna opción multijugador.
- El nivel de acción aquí es mucho más frenético que en el juego de Epic.
- Siempre juegas en tercera persona, sujeto a los errores del sistema automático de cámara.



La enorme cantidad de enemigos en pantalla marca un ritmo tremendo a la acción del juego.

El ritmo de acción

Absolutamente frenética resulta la acción en este juego, no sólo por la abundancia de enemigos en pantalla sino por la resistencia de los mismos a acabar sus días en medio de una preciosa explosión. El armamento disponible va siendo más potente y numeroso a medida que superas las misiones, y los efectos visuales que despliegan los disparos no hacen sino aumentar el caos en pantalla hasta el punto de que llega un momento en que no ves nada.

Los objetivos de las misiones son tan variados como típicos: proteger una base de las incesantes oleadas de enemigos, escoltar un convoy hasta su destino... En definitiva,

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 MX 400 32 MB** ▶Conexión: **No aplicable.**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** ▶Edad recomendada (PEGI): **12+** ▶Estudio: **Yeti Studios** ▶Editor: **Zoo Publishing** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶ PVP recomendado: **39,95 euros** *(6.647 Ptas.)* ▶Página web: ***www.yetistudios.com*** Incluye información sobre el juego, con las características, requisitos, pantallas, y una demo descargable.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Escenarios: **14** ▶Modos de juego: **Campaña de misiones** ▶Vehículos disponibles: **Nave Havoc, capaz de transformarse en vehículo de tierra.** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Intel 900 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce o ATI Radeon** ▶Conexión: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 2 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3, Radeon 9000 con 128 MB** ▶Conexión: **No aplicable**



Acción poco inteligente

LOS ENEMIGOS demuestran una notable ausencia de inteligencia en todo momento. Su única directriz de comportamiento es atacarte y destruirte a cualquier precio, por lo que no se molestan en esquivar tus disparos ni en tierra ni en aire. En algunas misiones, este comportamiento se altera de forma artificial para perseguir otros objetivos, como un convoy.

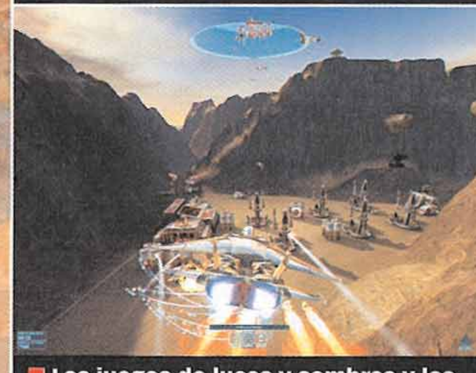
LOS ALIADOS tampoco aprueban la asignatura de IA. Bien es cierto que se defienden como pueden y ayudan en la medida de sus posibilidades, pero desperdician energías atacando enemigos que tienen más resistencia de la que ellos pueden minar con sus pobres armas, en lugar de centrarse en enemigos más débiles con los que podrían acabar rápidamente.



Además de esquivar los misiles tendrás que pilotar con cuidado.



El trabajo gráfico para presentar los escenarios es tremendo.



Los juegos de luces y sombras y los efectos están muy cuidados.



En algunas misiones el campo de batalla parece el metro en hora punta.

LA ACCIÓN ES ABSOLUTAMENTE FRENÉTICA, NO SÓLO POR EL ENORME NÚMERO DE ENEMIGOS, SINO POR SU RESISTENCIA A MORIR

masacrar cada escenario eliminando hasta el último resquicio de resistencia.

Rutina explosiva

Lo que a priori puede resultar entretenido para pasar el rato empieza a cansar por dos motivos: no se puede guardar la partida en cualquier momento (se almacenan únicamente los principios de misión, clásica filosofía de juego de consola) y el sistema de control no está pensado para ser cómodo en un PC. A esto hay que añadir unos excesivos requisitos mínimos que probablemente impidan a muchos disfrutar del impresionante entorno visual del juego en todo su esplendor, un entorno que NVIDIA ha utilizado para mostrar la potencia de sus últimos chips gráficos. Los juegos de luz, el terreno y las imponentes estructuras 3D muestran un gran trabajo que resulta desmerecido por la pobreza de la animación de los enemigos, mazacotes 3D con aspecto de nave, robot o cualquier otra cosa que bien podrían ser cubos de Rubik en movimiento.

A pesar de ser un juego de consola embutido de mala manera en un PC, «Gun Metal» logra su objetivo: entretener sin demasiadas complicaciones. Eso sí, si estás dispuesto a sufrir descargas de adrenalina y frustración a partes iguales.

N.V.R.

Toma nota

Un discreto ejercicio de puntería que rebosa acción.

LO BUENO:
- ▲ El entorno 3D es imponente.
- ▲ No tienes que pensar nada, sólo disparar a todo lo que se mueva.

LO MALO:
- ▼ El sistema de control es de consola.
- ▼ El caos visual durante los combates a veces es excesivo y contraproducente.

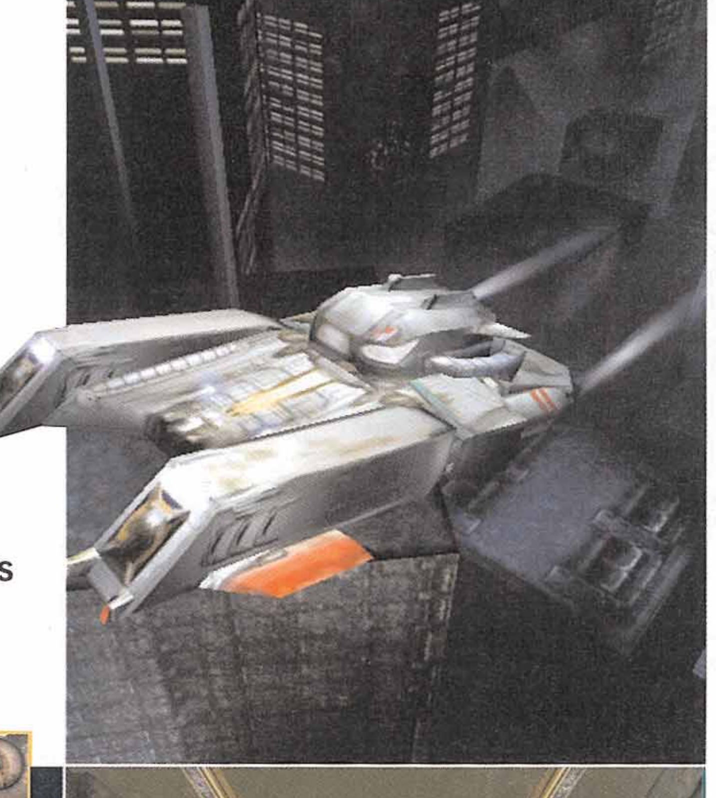
MODO INDIVIDUAL: 71

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE

■ **ALTERNATIVAS**

MARS INVADERS
Otro arcade de los de toda la vida pero con menos exigencias técnicas que éste, basado en gráficos 2D.
▶No comentado en MM

BREED
La acción, en «Breed», no es tan agitada. A cambio, ofrece mayor variedad, con personajes y vehículos.
▶Comentado en MM 104 ▶Puntuación: 88



Aquanox 2
Sale a flote

Los recursos sin explotar que se acumulan en los océanos no corren por el momento ningún peligro, y es que este simulador de combate entre submarinos no ha sacado demasiado partido de su incursión por el fondo abisal.

Cuando te encuentras con la segunda entrega de una serie lo natural es esperar que se haya producido una mejora en los aspectos positivos del juego original y que se hayan solucionado los negativos. Desgraciadamente estas circunstancias no se dan en «Aquanox 2», que no sólo no mejora demasiado a su antecesor, sino que además mantiene prácticamente los mismos problemas.

«Aquanox 2» es un simulador de combates entre naves, con la particularidad de que en vez de ser naves espaciales se trata de naves submarinas.

En general se trata de un juego correcto y bien realizado, con un motor gráfico bastante vistoso que destaca especialmente por el uso de abundantes efectos luminosos. Su sistema de juego es muy sencillo y posee un claro carácter arcade, por lo que cualquier aficionado no tendrá problemas para ponerse a los mandos de una nave y pasar inmediatamente un rato entretenido.

Sin embargo, en un análisis más detallado el juego se muestra poseedor de defectos que si bien por separado no poseen mucha importancia, en conjunto afectan bastante a su valoración. El principal de estos problemas está en el sistema de control, que es tan confuso y poco preciso como en la primera entrega de la serie. Además la dificultad en la campaña individual no está demasiado bien ajustada, lo que unido a la inexplicable ausencia de un modo multijugador hace que la vida útil del juego sea bastante corta. Es algo que, además, tiene mayor relevancia si nos fijamos en su predecesor, que en su momento ya acusaba una pequeña "cojera" en los mismos apartados, y parece que no han acabado de pulirse como podría haberse esperado.

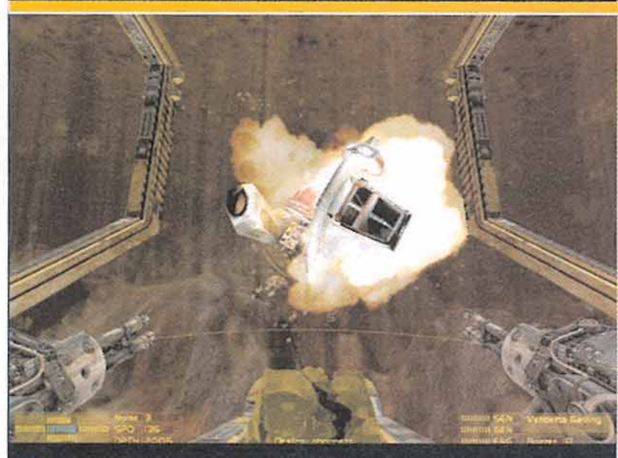
No se puede decir, en ningún caso, que «Aquanox 2» no sea un juego muy correcto. Técnicamente es bueno, es sencillo de jugar, y relativamente divertido, pero constantemente se deja notar la sensación de que, con un poco más de esfuerzo y algo más de profundidad en su diseño de acción, estaríamos ante un proyecto que podría haber llegado bastante más lejos.

J.P.V.

La referencia

BREED

- Los combates de naves son muy similares en ambos juegos, pese a la diferencia de entornos y escenarios, así como en la ambientación.
- Las naves de «Breed» son espaciales y las de «Aquanox 2» submarinas.
- En «Breed» puedes combatir en tierra además de a bordo de las naves protagonistas. La visibilidad también es mayor en «Breed».



Los efectos visuales del juego constituyen gran parte de su atractivo y son espectaculares.



La falta de luz y la repetición de texturas hace que algunos escenarios resulten bastante monótonos.

Toma nota

Un correcto juego de combates que podría haber aspirado a más.

LO BUENO:
- Motor gráfico de gran calidad.
- El sistema de juego es sencillo y accesible.

LO MALO:
- El sistema de control no responde como debiera.
- La dificultad no está bien ajustada.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
60	NO TIENE

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** RAM: **512 MB** TARJETA 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** CONEXIÓN: **LAN**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Castellano** (manual), **Inglés** (textos, voces) Edad recomendada (PEGI): **+3** Estudio: **Massive Development** Compañía: **JoWooD** Distribuidor: **Nobilis Ibérica** Número de CDs: **2** Lanzamiento: **Octubre 2003** PVP recomendado: **44.90 euros** *(7470 ptas.)* Página Web: **www.aquanox-revelation.com**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 750 MHz** RAM: **128 MB** DISCO DURO: **2 GB** TARJETA 3D: **32 MB** MÓDEM: **No requiere**



SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



Jesús de la Fuente

Los juegos que más me gustan son los de acción en primera persona, siempre que sean trepidantes y con una atmósfera envolvente.

1 **Max Payne 2**
2 **Call of Duty**
3 **Prince of Persia**
4 **Commandos 3**
5 **Midnight Club II**

La lista negra

Entre la gran avalancha de títulos de calidad que hemos "padecido" este mes, afortunadamente, no nos hemos encontrado con ninguna oveja negra que nos agüe la fiesta. A ver si dura.

1 Postal 2
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 50
La violencia y la provocación son los únicos argumentos que presenta este título que por lo demás resulta aburrido, vacío y absolutamente prescindible.

2 SuperPower
La pretendida revolución de la estrategia por turnos no es más que un juego muy pobre y con una inteligencia pésima.

3 Will Rock
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 50
Esperábamos bastante más de este juego de acción que prometía diversión sin freno pero que sólo ofrece un pobre resultado.

4 Shadow of Memories
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 56
Otra aventura que nos ha decepcionado y que no alcanza el mínimo de calidad exigible a un título de su presupuesto y su pretendida categoría.

4 Rugrats: Munchin Land
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego destinado a niños pequeños, pero con los textos en inglés es un enorme despropósito, ¿no?

Los Recomendados

La lista se pone patas arriba este mes con nada menos que siete incorporaciones, y además de lo mejorcito que hemos visto en todo el año, así que estad atentos a la sección de "La Referencia" el mes que viene porque se avecinan muchos cambios.

1 (N)

Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
Esta revisión del clásico combina una increíble ambientación con una magnífica jugabilidad en una soberbia aventura.
▶ACCIÓN/AVENTURA ▶PC, XBOX, PS2, GC, GBA ▶UBI SOFT

2 (N)

Max Payne 2: The Fall of Max Payne
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
Vuelve el antihéroe que revolucionó los juegos de acción con la invención del tiempo-bala y lo hace por la puerta grande.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ REMEDY/ROCKSTAR/TAKE 2

3 (N)

Empires: Los Albores de la Era Moderna
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 96
Jamás la estrategia había sido tan real como en este juego capaz de adaptarse a los gustos de cada jugador.
▶ESTRATEGIA▶PC ▶ STAINLESS STEEL/ACTIVISION

4 (N)

Call of Duty
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
La mejor recreación de la Segunda Guerra Mundial que jamás hemos visto, en un dignísimo sucesor de «Medal of Honor».
▶ACCIÓN ▶PC ▶INFINITY WARD/ACTIVISION

5 (baja)

Commandos 3. Destination Berlin
▶COMENTADO EN MM 105 ▶PUNTUACIÓN: 94
La última entrega de «Commandos» es la final, y viene a potenciar la estrategia basada en personajes especializados.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS/EIDOS

6 (baja)

Halo
▶COMENTADO EN MM 105 ▶PUNTUACIÓN: 92
Por fin ha dado el salto a PC, pero la espera está bien justificada puesto que incorpora jugosas novedades.
▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶ BUNGIE/GEARBOX/MICROSOFT

7 (baja)

Tron 2.0
▶COMENTADO EN MM 104 ▶PUNTUACIÓN: 95
Un grandísimo juego de acción que combina el espíritu del clásico cinematográfico con una jugabilidad endiablada.
▶ACCIÓN ▶PC ▶MONOLITH/DISNEY

8 (baja)

Breed
▶COMENTADO EN MM 104 ▶PUNTUACIÓN: 88
Acción futurista y unos escenarios de lujo en uno de los juegos con más ritmo de los últimos tiempos.
▶ACCIÓN ▶PC ▶BRAT DESIGN/CDV

9 (baja)

Star Wars. Jedi Knight: Jedi Academy
▶COMENTADO EN MM 105 ▶PUNTUACIÓN: 85
Sólo un año después de la anterior entrega «Jedi Knight», la serie ha evolucionado de un modo espectacular.
▶AVENTURA/ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶LUCASARTS

10 (N)

Hidden & Dangerous 2
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 87
Un grupo de soldados británicos de la Segunda Guerra Mundial en misiones de alto riesto tras las líneas enemigas.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ILLUSION SOFTWORKS/GATHERING/TAKE 2

(N) NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11



Rise of Nations
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 94
Un fantástico juego de estrategia que toma elementos de los méjores títulos del género y los combina con maestría.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶BIG HUGE GAMES/MICROSOFT

12



Grand Theft Auto Vice City
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 94
La velocidad se combina con la acción en esta aventura digna del mejor cine de Hollywood.
▶ACCIÓN/AVENTURA ▶PC, PS2 ▶ROCKSTAR/TAKE 2

13 N



FIFA 2004
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 90
El simulador futbolístico por excelencia vuelve fiel a su cita un año más y, como era de esperar, supera con nota el examen.
▶DEPORTIVO ▶PC, PS2, XBOX ▶EA SPORTS

14



Midnight Club II
▶COMENTADO EN MM 104 ▶PUNTUACIÓN: 80
Velocidad, coches de lujo y circuitos urbanos en otra nueva joya de los chicos de Rockstar Games.
▶VELOCIDAD ▶PC, PS2, XBOX ▶ROCKSTAR/TAKE 2

15



Warcraft III: The Frozen Throne
▶COMENTADO EN MM 103 ▶PUNTUACIÓN: 90
La expansión de Warcraft III está hecha a medida de los usuarios del título original. Más y mejor.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶BLIZZARD

16 N



Yager
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 80
Directamente desde Xbox nos llega este estupendo juego de combates espaciales con un gráficos de impresión.
▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶YAGER DEVELOPMENT

17



Enter the Matrix
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 94
Una película excepcional se merecía un juego a su altura. La mejor acción en tercera persona de los últimos tiempos.
▶ACCIÓN ▶PC, GC, PS2, XBOX ▶SHINY/WARNER/ATARI

18



Moto GP 2
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 93
Una de las simulaciones más realistas del deporte de las dos ruedas que hemos tenido ocasión de probar .
▶VELOCIDAD ▶PC ▶THQ

19



Neverwinter N.: Shadows of Undrentide
▶COMENTADO EN MM 103 ▶PUNTUACIÓN: 81
Los fans de Neverwinter Nights ya cuentan con la expansión que anhelaban. Rol auténtico con magia y espada.
▶ROL ▶PC ▶BIOWARE

20



IL-2 Forgotten Battles
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 94
El increíble realismo de este simulador aéreo no lo sitúa muy por delante de todos los demás títulos de su género.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶1C/MADDOX GAMES

La referencia

Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



ESTRATEGIA
Empire Earth
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98
El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.
▶PC ▶STAINLESS



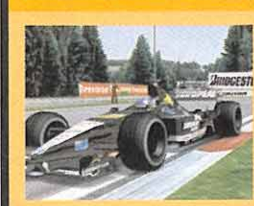
ACCION
Unreal Tournament 2003
▶COMENTADO EN MM 94▶ PUNTUACIÓN: 94
Una de las series emblemáticas cuando se habla de juegos de acción hace un regreso triunfal y marca el nuevo nivel de excelencia en lo que al modo multijugador se refiere.
▶PC ▶EPIC GAMES



AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶LUCASARTS



ROL
Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Llegó, vio y venció. Una obra maestra con forma de juego de rol que se convierte en referencia para cualquier programa que intente hacerle sombra.
▶PC ▶BIOWARE



VELOCIDAD
Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91
La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.
▶PC ▶ATARI



SIMULACION
IL-2 Forgotten Battles
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 94
Esta nueva entrega de la serie «IL-2» la confirma definitivamente como la nueva referencia con la que todos los simuladores deberán compararse a partir de ahora.
▶PC ▶1C MADDOX GAMES



DEPORTIVOS
FIFA 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91
La última entrega de la simulación futbolística por excelencia ha superado todas las expectativas con un realismo asombroso y más novedades que nunca.
▶PC ▶EA SPORTS

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

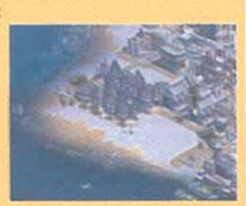
SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Rise of Nations» se mantiene firme en el primer puesto, mientras que «Praetorians» hace una gran entrada.

1 = Rise of Nations



35% de las votaciones
- COMENTADO EN MM102
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- MICROSOFT

2 N Praetorians
22% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 98
- PUNTUACIÓN: 95
- PC
- PYRO STUDIOS

3 ▲ Commandos 2: Men of Courage
20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- PYRO STUDIOS

4 ▲ Warcraft III Reino del Caos
12% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

5 ▼ Civilization III
11% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 87
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- ATARI

Acción

«Medal of Honor» vuelve a su lugar más habitual, tras un único mes de ausencia. «Jedi Academy» entra con fuerza.

1 ▲ Medal of Honor: Allied Assault



31 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015/EA

2 N Jedi Knight: Jedi Academy
25 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 105
- PUNTUACIÓN: 85
- PC, XBOX
- LUCASARTS

3 ▼ U.T. 2003
19 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 94
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- EPIC GAMES/ATARI.

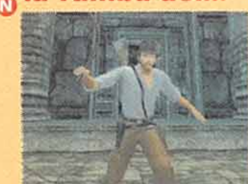
4 = Battlefield: 1942
15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 93
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- ELECTRONIC ARTS

5 = Counter-Strike
10% de las votaciones
- PC
- Versión no evaluada

Aventuras

«Indiana Jones y la Tumba del Emperador» consigue superar a los clásicos. ¿Es el triunfo de las aventuras de acción?

1 N Indiana Jones y la Tumba del...



36% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

2 ▼ La Fuga de Monkey Island
32% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

3 ▲ Runaway
18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PÉNDULO STUDIOS

4 N Syberia
8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- MICROIDS

5 ▼ The Longest Journey
6% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 72
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FUNCOM

Rol

La lista sigue más o menos igual, a la espera que lleguen nuevos títulos que saquen al género de su somnolencia.

1 = Neverwinter Nights



38% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

2 = Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

3 = Dungeon Siege
18 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- GAS POWERED GAMES /MICROSOFT

4 ▲ Diablo II
4 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 67
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- BLIZZARD

5 ▼ Morrowind
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- UBI SOFT

Velocidad

«Midnight Club II» salta por sorpresa a la primera posición, pero «Starsky & Hutch» le vienen pisando los talones.

1 N Midnight Club II



30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 101
- PUNTUACIÓN: 94
- PC, PS2
- ROCKSTAR GAMES

2 N Starsky & Hutch
20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 103
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- MINDS EYE/EMPIRE

3 ▼ GTA Vice City
25% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 101
- PUNTUACIÓN: 94
- PC, PS2
- ROCKSTAR GAMES

4 ▼ MotoGP 2
15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 102
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- CLIMAX

5 = Grand Prix 4
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- ATARI

Vota por tus juegos favoritos

■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!



■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.



«Jedi Academy» es lo más parecido que he visto nunca a estar dentro del universo "Star Wars"

Curro, Madrid

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección y consigue una camiseta.

Simulación

«Flight Simulator 2004» escala la lista con fuerza y, claro, su versión 2002 paga el pato y sale este mes del ranking.

1 IL-2: Forgotten Battles (=)



35% de las votaciones
- COMENTADO EN MM100
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- MADDOX GAMES

2 Flight Simulator 2004 (N)

23% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- MICROSOFT

3 Combat Flight Simulator 3 (N)

18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- MICROSOFT

4 Silent Hunter II (N)

14% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- UBI SOFT

5 Enigma Rising Tide (▼)

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 104
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- TESSERACTION GAMES

Deportivos

A la espera de que su sucesor se haga un hueco en el corazón de los aficionados, «FIFA 2003» sigue en lo más alto.

1 FIFA 2003 (=)



50 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 94
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- EA SPORTS

2 NBA Live 2003 (▲)

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- EA SPORTS

3 Virtua Tennis (▼)

15%de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 82
- PC, DREAMCAST
- SEGA

4 Championship Manager 4 (=)

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 100
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- SIGAMES/EIDOS

5 Tiger Woods PGA Tour 2003 (=)

5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 **Commandos** 48 % de las votaciones
▶MM 42 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶PYRO

2 **Age of Empires** 29 % de las votaciones
▶MM 37 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS

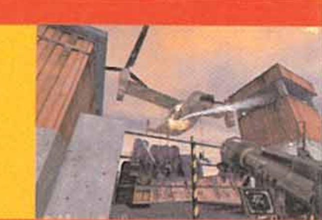
3 **Starcraft** 23 % de las votaciones
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶BLIZZARD

ACCIÓN

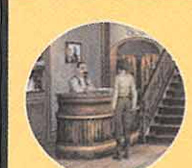
1 **Max Payne** 42% de las votaciones
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 96 ▶PC ▶REMEDY

2 **Counter-Strike** 29% de las votaciones
▶PC ▶Versión no evaluada en Micromanía

3 **RTC Wolfenstein** 32% de las votaciones
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶GRAY MATTER/Id



AVENTURAS



1 **Monkey Island II** 46% de las votaciones
▶MM 42 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶LUCASARTS

2 **Leisure Larry VII** 28% de las votaciones
▶MM 27 ▶PUNTUACIÓN: 80 ▶PC ▶SIERRA

2 **Syberia** 26% de las votaciones
▶MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶MICROIDS

ROL

1 **Baldur's Gate II** 50% de las votaciones
▶MM 50 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE

2 **Ultima VII** 28% de las votaciones
▶MM 63 (2ª Época) ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶ORIGIN

3 **Diablo II** 22% de las votaciones
▶MM 67 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶BLIZZARD



VELOCIDAD

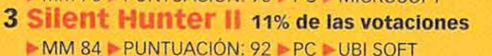


1 **Colin McRae Rally 2.0** 60 % de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 94 ▶PC ▶CODEMASTERS

2 **Need For Speed** 30% de las votaciones
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

3 **Fórmula 1 Grand Prix 2** 10% de las votaciones
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE

SIMULACIÓN



1 **IL-2 Sturmovik** 49% de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES

2 **Combat F. Simulator 2** 40% de las votaciones
▶MM 70 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MICROSOFT

3 **Silent Hunter II** 11% de las votaciones
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶UBI SOFT



DEPORTIVOS

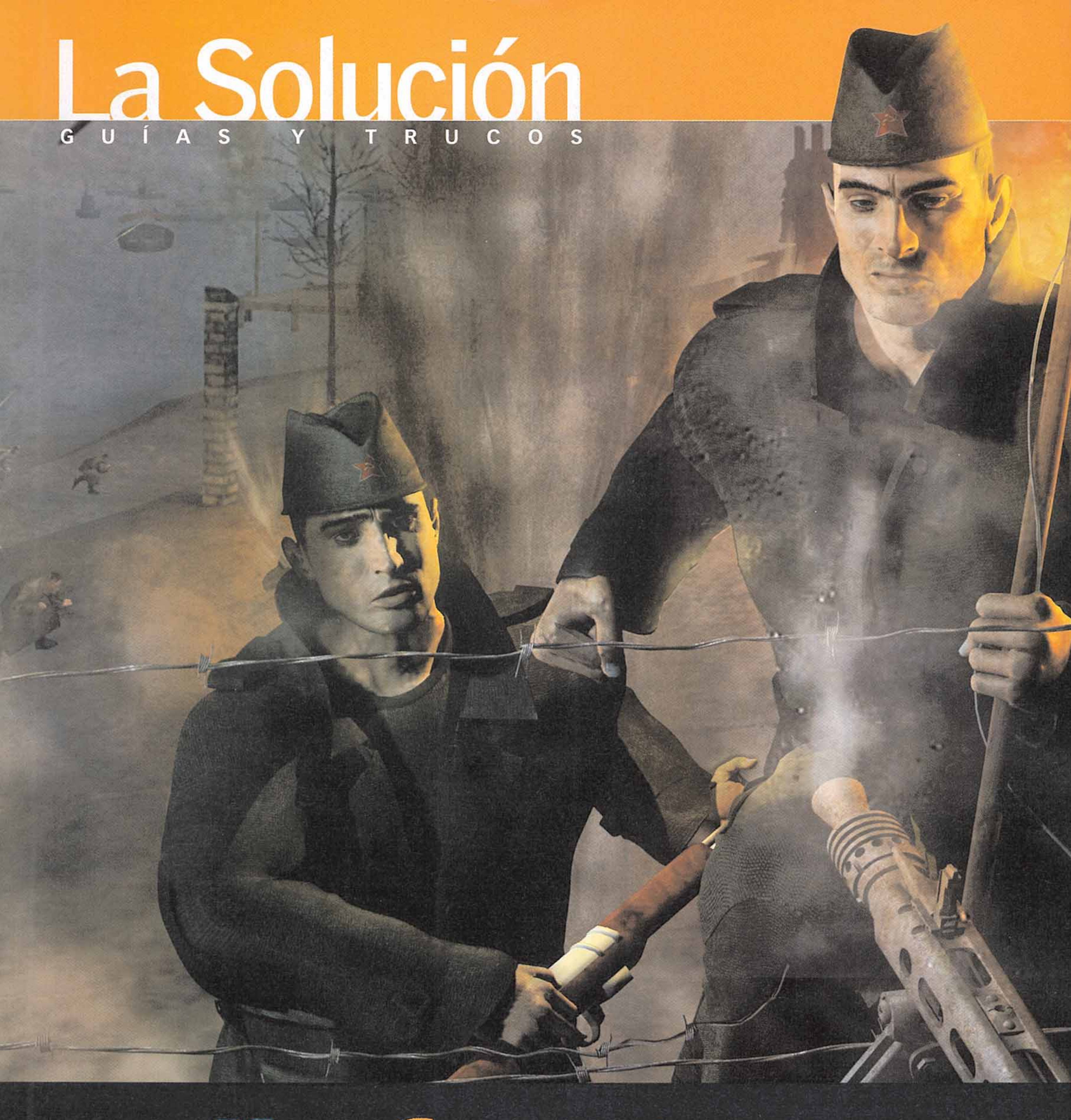


1 **PC Fútbol 2001** 50% de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC

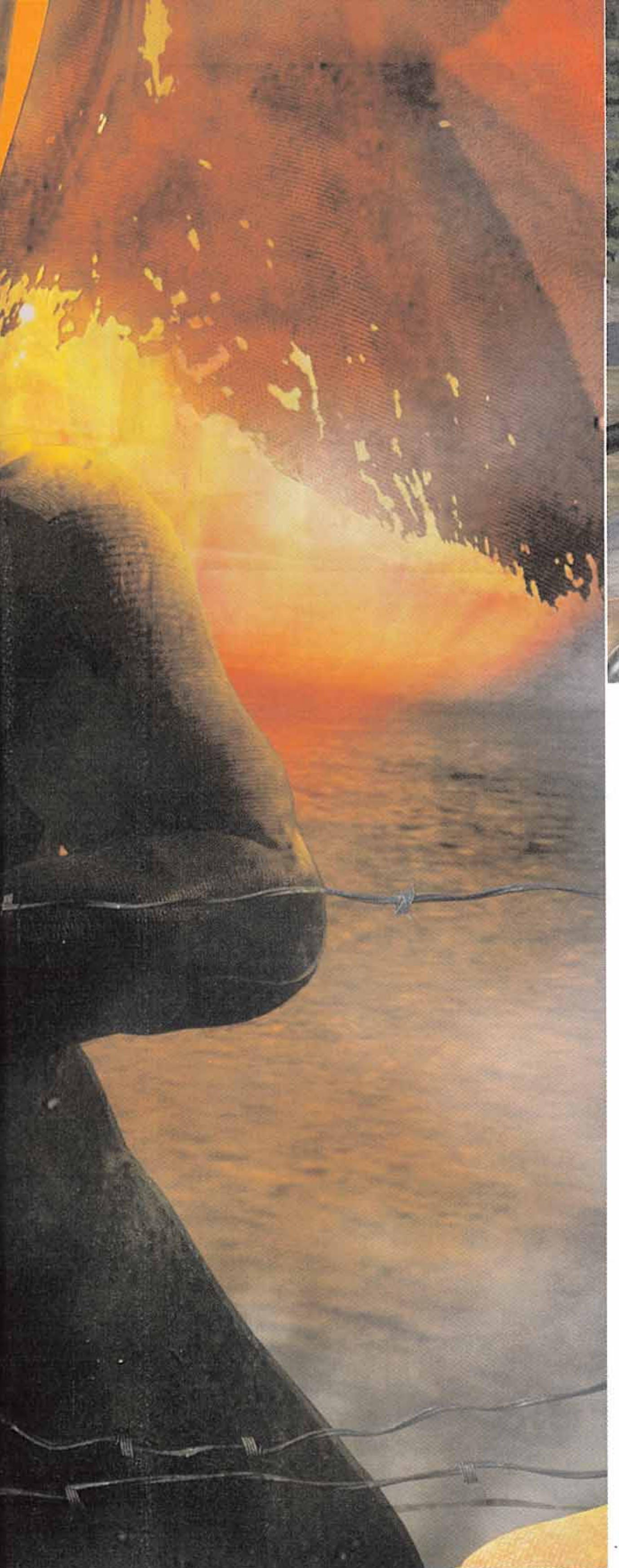
2 **NBA Live 2001** 30% de las votaciones
▶MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶EA SPORTS

3 **Virtua Tennis** 20% de las votaciones
▶MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 82 ▶PC, DREAMCAST ▶SEGA

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Call of Duty
Golpe al Tercer Reich



El esfuerzo aliado, por fin está decidido a dar el paso definitivo para derrotar definitivamente a Hitler y su régimen de terror. Tres soldados de diferente nacionalidad, pero con el mismo objetivo, están dispuestos a continuar con el avance. ¿Les ayudarás, o piensas quedarte de brazos cruzados?



Call of Duty» consta de tres campañas, cada una perteneciente a una ejército aliado: americano, británico y ruso. Tras finalizarlas, el juego nos premia con otra pequeña campaña formada por tres misiones que tienen lugar en los días finales de la guerra.
Aunque el juego tiene un desarrollo lineal, algunas de las fases, cuya resolución plantea una actuación menos compleja –aunque no por ello más sencilla– están recogidas en los recuadros.



CAMPAÑA AMERICANA

PATHFINDER

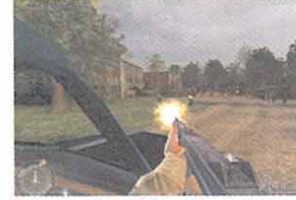
▶COMO PARACAIDISTA de la 101 Aerotransportada, tu misión consiste en aterrizar tras las líneas enemigas, contactar con el sargento Heath, y colocar una baliza que señale la zona de aterrizaje a tu unidad. Una vez en tierra firme, elimina a un soldado alemán próximo, y adéntrate en el sendero rodeado de vegetación. A pocos metros encontrarás al sargento, inerte y colgando de un árbol. Recoge su mochila y dirígete a bunker que hay a continuación, elimina a los guardias y sal al exterior donde hallarás el emplazamiento para la baliza.

▶PRONTO ATERRIZARÁ el resto de tu unidad. A lo lejos, unas pocas edificaciones fuertemente defendidas por ametralladoras alemanas, serán tu próximo objetivo. Accede a la parte trasera de la casa situada a la derecha, y elimina un camión con soldados alemanes. Lucha en el interior de las casas por el camino que marca el resto del pelotón, hasta unas zona de trincheras.



BURNING VILLAGE

▶EN EL PUEBLO FRANCÉS de Ste Mére Eglise, hay baterías antiaéreas que debes eliminar. Aproxímate al pueblo, protegiéndote de las ametralladoras en los socavones abiertos por las bombas y tras los restos de reses muertas que hay en todo el campo. Junto con tu pelotón tendrás que abrirte paso por el pueblo.
La primera batería se encuentra tras la iglesia. Un pequeño boquete en sus muros te permitirá acabar con sus operativos desde su flanco en un momento, y luego deberás poner la carga explosiva pertinente. La segunda se encuentra a poca distancia siguiendo el camino de la carretera. Acaba con sus soldados y pon la carga. La última batería está próxima al centro del pueblo. Destrúyela y reúnete con el capitán Foley en el cruce de caminos.



CAR RIDE

▶HAY QUE INFORMAR al mayor Sheppard de nuestra desesperada situación. Deberás atravesar los campos franceses plagados de resistencia alemana en un vehículo junto a dos soldados, hasta llegar al cuartel general aliado. Asoma la cabeza por la ventanilla y dispara a toda oposición que se interponga en vuestro camino. Desgraciadamente, al final habrá que a abandonar el vehículo en territorio enemigo.

▶LA LUCHA POR LAS CALLES no se prolonga demasiado, y pronto avistáis un garaje. En su interior hay un vehículo que puede servir para la huida. Antes debes defender a Elder, el soldado que ▶▶

Quiz 1

¿Cómo se llama el pueblo francés donde hay que destruir 3 baterías antiaéreas?

A. Saint Lary
B. Ste. Meré Eglise
C. Rennes Le Chateau

que tiene que ponerlo en marcha. Con el vehículo en marcha dispara desde la ventanilla hasta que lleguéis al cuartel general.

Quiz 2

¿De cuántos minutos dispones para rescatar al mayor Ingram?

A. Cinco minutos
B. Diez minutos
C. Tres minutos

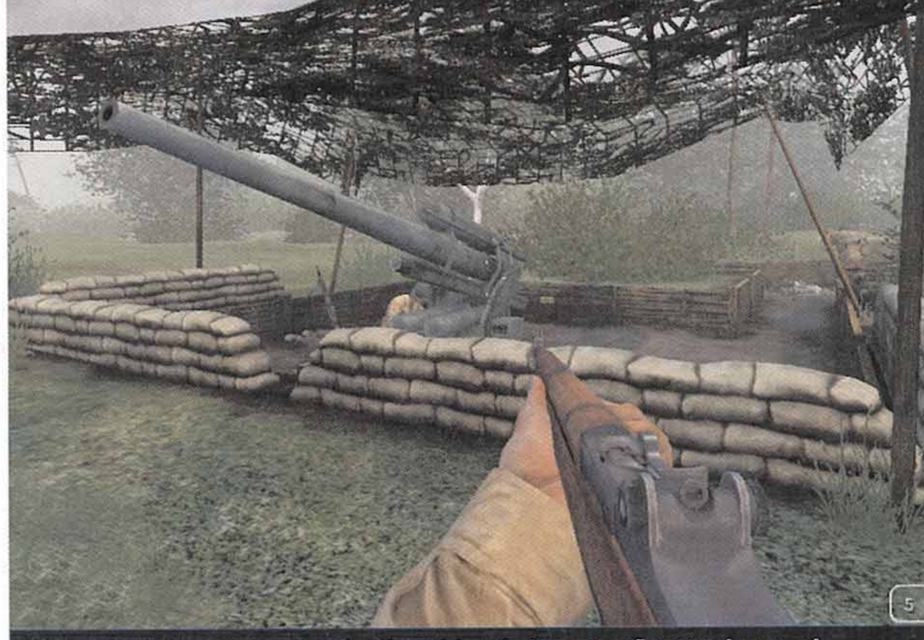


BRECOURT MANOR

▶LA COMANDANCIA quiere que eliminemos seis cañones que están escupiendo fuego a las playas del desembarco. Nada más recibir las órdenes, sigue al pelotón y protégete del fuego enemigo tras la maleza. El primer cañón está al Este, protegido por ametralladoras. Elimina a sus ocupantes desde la distancia y hazte con el control del cañón. El sargento Moodly lo volará.

▶ADÉNTRATE EN LAS TRINCHERAS que te llevarán directamente al segundo cañón. De nuevo el sargento hará su trabajo con eficacia, aunque las trincheras se llenarán rápidamente de soldados alemanes. Entra en el bunker que hay a continuación y hazte con los documentos cerca de la radio. Sal al otro lado de la colina, y protege al sargento mientras recupera a un hombre herido. Reúnete con él y te dará los explosivos para que seas tú quien destruya el resto. Dirígete al Sureste y destruye la tercera batería. Sal de la trinchera y cruza el campo hasta el siguiente puesto de artillería, y planta el explosivo. Sigue agachado por las trincheras hasta volar con la quinta batería.

▶SAL DE LA TRINCHERA y cruza el campo en dirección Suroeste. Atraviesa una granja y darás con una pequeña villa.



En una de las misiones más divertidas de la campaña americana, el sargento Moodly se dispone a volar un cañón alemán con cargas explosivas.



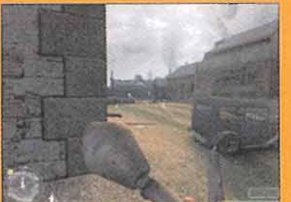
La huida en coche para informar sobre nuestra posición, se verá interrumpida por dos camiones.



La villa, guarda en su interior un sótano con celdas, donde retienen prisionero al capitán Price.

Burned Village





AL AMANECER el contraataque alemán no se hace esperar. Con el apoyo de los temibles Panzers, piensan retomar el control del pueblo. Sigue al capitán Foley y acaba con toda la resistencia que encuentres a tu paso. La presencia de un tanque hace cambiar los planes. Entra en la iglesia y con ayuda del PanzerFaust destruye el blindado. Los alemanes atacan la iglesia desde una fuerte posición situada al Sureste, elimínalos con el fuego de ametralladora que hay colocada en una de sus ventanas.

SIGUE AL CAPITÁN hasta encontrarte con un Panzer, regresa a la iglesia. Elimínalo con el PanzerFaust. La nueva amenaza son los morteros situados al Suroeste. En tu camino te toparás con un temible Tigre. Después, con el camino despejado, los alemanes atrincherados supondrán una dura resistencia. Con la ayuda de tu unidad acabarás con los dos morteros. Para terminar, reúnete con el capitán.

UNOS SEGUNDOS MÁS TARDE, EL CAPITÁN TE ORDENARÁ DESTRUIR LOS STUKAS QUE HAY EN LA PISTA CON LA BATERÍA ANTIAÉREA, PERO OTROS, YA EN EL AIRE, SE LANZARÁN AL ATAQUE

Entra en la casa situada a la izquierda, y en el último piso encontrarás documentos importantes. Defiende tu posición con la ametralladora que hay en la ventana. Sal del piso y entra bajo el arco que lleva a una plaza donde se encuentra la última pieza de artillería.



CHATEAU

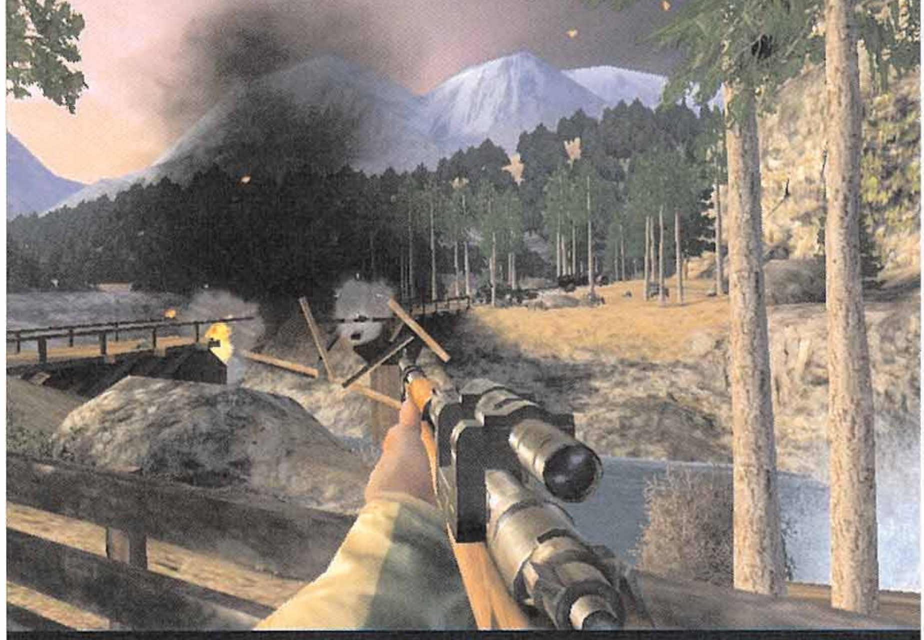
▶TE HAN ENCOMENDADO el rescate de dos oficiales británicos. Sube por la carretera, acaba con los vigilantes del puente, y dirígete a la villa. Dos camiones cargados de soldados se interpondrán en tu camino. Gana el acceso a la entrada por la parte trasera próxima al garaje, limpia el edificio y consigue los documentos en el dormitorio del segundo piso. Al descender al primer piso, los alemanes abren una puerta que permite el acceso a la sala de comunicaciones secreta.

▶TIENES QUE ATRAVESAR varios pasillos y salas, un balcón exterior, hasta dar con una habitación donde una figura en forma de halcón abre el interior de la chimenea. Entra y dispara sobre las radios. Espera a que Foley abra una nueva puerta que lleva a las celdas de los prisioneros. Limpia la bodega, protégete cuando tus hombres vuelen una puerta blindada, y llega hasta el prisionero. Sólo queda escapar. Sube nuevamente hasta el primer piso, ábrete paso contra los refuerzos.



POW CAMP

▶EL MAYOR INGRAM se encuentra capturado en un campo de prisioneros próximo a la villa. Elimina a los cuatro vigilantes que hay en el puesto de control con el rifle francotirador. A partir de ahí dispondrás de diez minutos para efectuar el rescate y salir con vida. Según lleguen tus compañeros, entra en el campo y atraviésalo lo más rápido que puedas hasta llegar a la celda. El camino a seguir es sencillo, sólo tienes que dirigirte donde se concentren los defensores alemanes.



Debes acabar con los soldados nazis que intentan cruzar el puente. Mientras, Waters hará todo lo posible para volar lo y facilitar la huida.





Mientras tengas munición, no dudes en utilizar los PanzerFaust contra los transportes enemigos.



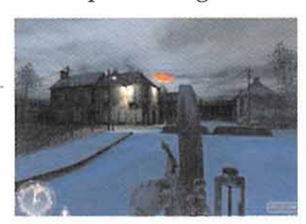
Nada más alcanzar la orilla de Stalingrado, los temerosos soldados harán cola para obtener un arma.

Battleship Tirpitz

DISFRAZADOS DE OFICIALES alemanes, el capitán Price, el sargento Waters y tú os enfrentáis a una peligrosísima misión: sabotear el acorazado alemán Tirpitz. Tras enseñar los papeles correspondientes, sigue al capitán hasta alcanzar un nuevo punto de control. La confirmación telefónica del pase nunca llegará, ya que Price liquida a los dos vigilantes. La alarma se ha disparado, así que coge el arma del soldado muerto, entra en el siguiente compartimiento y hazte con los explosivos.

MIENTRAS EL CAPITÁN te cubre, pon cargas explosivas en las calderas del acorazado. El interior del barco es una sucesión de combates cuerpo a cuerpo de gran intensidad. Ahora toca destruir los sistemas antiradar. Asciende por las escaleras que llevan a tres salas con sus correspondientes radares y dispáralos para destruirlos. El último se encuentra en el puente de mando. Deshaz el camino hasta llegar a la cubierta, y huye en el bote con Waters. Lamentablemente, Price no lo conseguirá.

COMPLETADO EL RESCATE, tienes que escoltar al mayor de vuelta al camión. El camino es idéntico al recorrido anteriormente, salvo por el hecho de que debes defender al mayor Ingram de los ataques enemigos.



CAMPAÑA BRITÁNICA

PEGASUS BRIDGE NIGHT

NADA MÁS ATERRIZAR, tu primera misión cosiste en capturar el puente Pegasus. Primero, debes tomar el bunker al otro extremo del puente. Ten especial cuidado con las ametralladoras. Después, atraviesa el puente junto con tu unidad.

Quiz 3

Tras haber saboteado el embalse, ¿quién huirá contigo en un camión?

- **A.** El capitán Foley
- **B.** El sargento Pavlov
- **C.** El capitán Price y el sargento Waters

LA LUCHA CONTINÚA hasta la llegada de un tanque. El capitán te ordena reunirte con el sargento Mills, situado a pocos metros, al Norte. Síguele de vuelta al otro lado del puente y espera hasta que active el cañón con el que abatir al tanque. De nuevo, atraviesa el puente y liquida al resto de enemigos.



PEGASUS BRIDGE DAY

SE ESPERA UN CONTRAATAQUE alemán para recuperar el puente. Dirígete al oeste y defiéndete con uñas y dientes de los soldados alemanes. Allí verás un pequeño arsenal que te será muy útil si tu arma no resulta la más apropiada. A pesar de tus esfuerzos, las tropas enemigas están ganando terreno, así que el capitán Price decide una pequeña retirada al lado Este, mientras tú le cubres con una ametralladora emplazada en un pequeño puesto, situado cerca del puente.

QUEDAN CINCO minutos para que lleguen los refuerzos. Diversos tanques amenazan tu posición. Dispara con el cañón que hay cerca del lado Este del puente. Si los alemanes han conseguido destruir el cañón, utiliza el PanzerFaust. Con la ayuda de las tropas de refresco, sólo queda liquidar el resto de la resistencia.



THE EDER DAM

HEMOS SIDO REASIGNADOS a la 3ª tropa. El primer objetivo consiste en destruir las baterías antiaéreas de un embalse. Con ayuda del rifle francotirador limpia su parte superior y acaba con las seis piezas poniendo cargas explosivas. Presta especial atención a las ametralladoras apostadas cerca de la cuarta batería, porque te lo harán pasar realmente mal, aunque si lanzas una granada las cosas mejorarán ostensiblemente. Tu próximo objetivo es destruir los generadores.

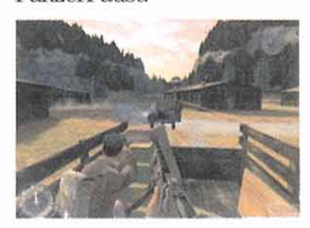
EL INTERIOR DEL EMBALSE los soldados nazis no te dejarán tranquilo ni un momento. Desciende a través de dos ascensores hasta llegar a la sala de los generadores. Pon cuatro explosivos y sal al exterior donde se encuentran otras baterías antiaéreas que destruir. Ya sólo queda reunirse con el capitán en la parte superior de la presa, así que deshaz todo el camino, esta vez más repleto de enemigos que nunca, y llega hasta el camión que os espera.

EDER DAM TRUCK RIDE

TENÉIS QUE LLEGAR al aeropuerto que se encuentra a ocho kilómetros. A bordo de un camión, el capitán Price conducirá, mientras el sargento Waters y tú os ocuparéis de los seguidores. Durante la primera parte del trayecto has de tener especial cuidado con los camiones, afortunadamente dispones de un PanzerFaust con poca munición. Pero el enemigo también tiene, así que acaba con ellos tan rápido como puedas.



LA HUIDA SE DETIENE tras cruzar un puente. Debes proteger al sargento hasta que éste pueda colocar bombas explosivas que destruyan la estructura. Utiliza el rifle francotirador para eliminar las tropas alemanas. De nuevo, a bordo del camión, os adentráis en un túnel destruyendo a todo vehículo que os persiga. Cerca del final, un camión os abordará, usa la ametralladora, puesto que se habrá agotado la munición del PanzerFaust.

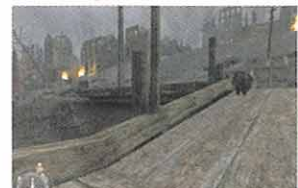


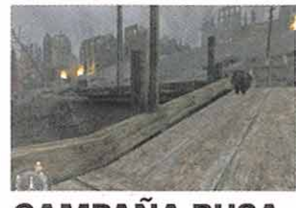
AIRFIELD ESCAPE

EL CAMIÓN SE ABRE camino por el aeropuerto hasta llegar a la pista de aterrizaje. En el trayecto no dejes de usar la ametralladora contra los objetivos móviles. ▶▶

Cuando el camión pare, desciende y ocúpate de los enemigos apostados en la azotea del edificio contiguo. Unos segundos más tarde, el capitán te dará nuevas órdenes: Destruye los Stukas que están alineados en la pista con la batería antiaérea próxima al camión.

PERO LA AMENAZA también llega desde el aire, y unos pocos instantes después los bombarderos en picado intentarán hacerte trizas. Como es lógico, has de acabar con ellos antes de que suelten una bomba que de al traste con la misión. Finalmente, hace acto de aparición el vehículo con el que escapar. Esta vez es un avión de transporte. Para cogerlo, tendrás que subir al camión, que acabará alcanzando la parte posterior del avión, desde donde podrás embarcar con tu unidad.





CAMPAÑA RUSA STALINGRADO

ATEMORIZADO Y SIN ARMAS, cruzas, a bordo de una lancha el río Volga, de camino a la zona industrial de Stalingrado, ocupada por el ejército alemán. Cuando los Stukas aparezcan, agacha la cabeza si no quieres morir antes de desembarcar. Una vez en tierra firme, aguarda en la cola en la que se equipa a los soldados, aunque lo único que conseguirás será unos cartuchos de munición. Ahora, tu prioridad es encontrar a un soldado con un rifle de francotirador, situado a medio camino en la ascensión a las ruinas.

Quiz 4

¿Cuántos francotiradores hay en las ventanas de la casa del sargento Pavlov?

A. Siete
B. Cuatro
C. Diez



Aunque en un principio sólo debes ocuparte de los Stukas que hay en la pista de aterrizaje, pronto acecharán con sus temibles ataques en picado.

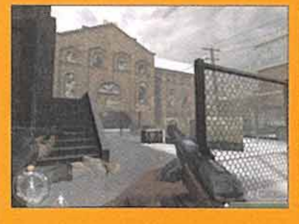


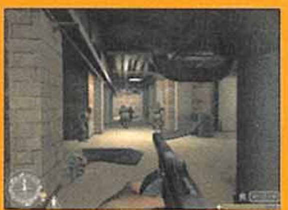
Los tripulantes del acorazado alemán Tirpitz, nos piden la documentación para entrar.



El imponente interior de la casa del sargento Pavlov está protegido por numerosas fuerzas nazis.

Warsaw Factory

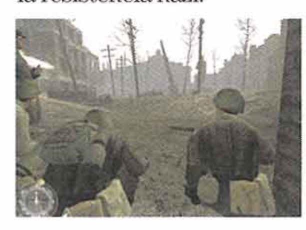




EN POLONIA tu primer objetivo consiste en tomar el control de una fábrica de reparación de tanques, que está en poder alemán. La entrada a dicho complejo está fuertemente custodiada, pero tu grupo dará buena cuenta de ellos. Espera a que hagan estallar la puerta que da entrada al complejo, barre todos los pasillos y salas hasta dar a un garaje de tanques. Ocúpate de los soldados apostados en la planta baja, cruza el garaje y sube al segundo piso donde encontrarás más resistencia.

MÁS ENEMIGOS se ocultan bajo barricadas en forma de mesas, nada que una buena granada no pueda remediar. Presta especial cuidado por los pasillos, ya que desde sus ventanas serás atacado por fuerzas nazis. Pronto llegarás a un nuevo garaje de tanques repleto de enemigos. Liquídalos y entra por la puerta situada en la pared norte, que te llevará al exterior. De nuevo regresa al interior del complejo por una puerta cercana y despeja el interior.

APENAS LE QUEDA munición para acabar con las ametralladoras alemanas. Él te indicará tus próximos movimientos: correr de un punto a otro hasta llegar al oficial de radio. Inmediatamente después te acompañará. Por fin, el oficial consigue establecer contacto, y la artillería soviética se ocupa de la resistencia nazi.



RED SQUARE

HAY QUE RETOMAR el control de la Plaza Roja. Hazte rápidamente con un arma próxima a los cadáveres desparramados por el suelo, y sigue a las unidades por el flanco derecho. Más adelante, encontrarás al sargento Makarov, que te guiará a través de las ruinas de un edificio hasta el piso superior. Una vez arriba, usa el rifle francotirador que hay cerca de la ventana, y acaba con los cuatro oficiales alemanes para que no puedan solicitar más refuerzos. Dos de ellos están próximos al gran edificio que hay tras los tanques, y otros dos cerca de las trincheras. Todos son fácilmente reconocibles por sus ropas.

EL SARGENTO nos emplaza a reunirnos con el mayor Zubov para informarle de que la Plaza Roja ha sido tomada por el Ejército Rojo. Sal del edificio y entra en el túnel que hay tras las trincheras hasta salir nuevamente al exterior por el otro lado. Las ruinas de la ciudad están infestadas de tropas alemanas, pero si aprovechas las ruinas para protegerte, muy pronto llegarás a tu objetivo. En este tramo es recomendable usar el rifle francotirador para los puestos de ametralladora. Sin embargo, para el combate a corta distancia será mucho más efectivo el sub-fusil soviético PPS. Tras un penoso y largo recorrido, alcanzas la estación de trenes.



TRAIN STATION

SIGUE A TUS COMPAÑEROS por las escaleras ascendentes de una edificación derruida, y elimina a todos los soldados alemanes que encuentres en tu camino. Usa la ametralladora para acabar con las tropas emergentes. Pronto darás al exterior, elimina los enemigos que hay en el muro de la derecha, y desciende por los tejados de los trenes hasta llegar al suelo. Ve a la izquierda y entra por el edificio que antes habías visitado, sube por sus escaleras, sal al exterior y elimina los alemanes que hay tras un muro a tu izquierda.

CRUZA EL PUENTE y sal de la estación. Ahora te espera un largo recorrido por las ruinas de la ciudad repleta de alemanes deseosos de



El acceso a Stalingrado está fuertemente protegido por ametralladoras alemanas. Afortunadamente, nuestra artillería dará buena cuenta de ellos.



Las tropas de apoyo han llegado tras haber rechazado el enorme poder destructivo de los Panzers.



Procura no alejarte de la formación de T-34, o sino, serás presa fácil de los blindados alemanes.

Tank Drive Countryside





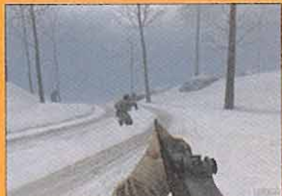
HAS SIDO TRANSFERIDO como comandante de un grupo de T-34 soviéticos, al cual, tienes que guiar hasta las afueras de un pueblo de gran importancia estratégica. No te separes de la formación de tanques ni detengas tu marcha. De otra forma serás presa de los blindados alemanes. Céntrate en eliminar cuanto antes todos los Panzers y Tigres que encuentres en tu camino, hasta alcanzar el citado pueblo. No te preocupes por los soldados de infantería, el artillero que maneja la ametralladora los aniquilará antes de que puedan acercarse demasiado.

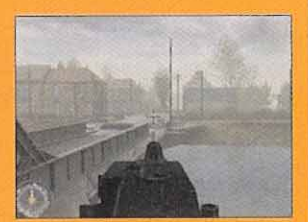
DENTRO DEL PUEBLO tu misión consiste inicialmente, en destruir dos piezas de artillería. Las calles están repletas de Panzers y Tigres, así que aplícate el mismo consejo que en el nivel anterior. No intentes continuar con tu misión si queda algún blindado alemán dispuesto a atacar. Tras acabar con la primera pieza, te espera una avalancha de blindados realmente peligrosa, pero con un poco de pericia, y con la ayuda del resto de tu grupo, podrás deshacerte de ellos. Continúa por la carretera hasta la segunda pieza, elimínala, y de paso destruye otra pieza antiaérea que hay tras el muro.

LAS ÓRDENES DEL CAPITÁN PRICE SON CLARAS, TOMAR EL BUNKER QUE HAY A CONTINUACIÓN, Y QUE GUARDA EL PUENTE POR EL QUE HEMOS DE COMBATIR

Festung Recogne







TRAS LAS INDICACIONES del capitán Foley, corre desesperadamente por el bosque nevado. Eso sí, no te separares de tus compañeros, o de lo contrario serás un blanco fácil para la artillería alemana y resultarás alcanzado con toda probabilidad.

ENCONTRARÁS una carretera. Síguela y pronto establecerás contacto visual con el búnker. La construcción está fuertemente defendida por una ametralladora y soldados. Lanza una granada y acaba con ellos sin darles opción. Entra al búnker, elimina a todos los soldados enemigos que encuentres y recoge los documentos.

SAL DEL BUNKER, sube la colina, gira al oeste y deshazte de la presencia enemiga hasta llegar al siguiente bunker, en el cual debes actuar del mismo modo que en el primero. Con los dos documentos en tu posesión, el capitán Foley te advertirá de la proximidad de dos tanques.

SUBE RÁPIDAMENTE por la colina y utiliza el cañón de artillería de campaña para destruir los blindados. Si alguno de los soldados alemanes ha conseguido sobrevivir a la explosión, liquídalo con unas ráfagas de ametralladora. Reúnete con el capitán Foley para completar el nivel.

detener vuestro avance. Por fin, llegas a una zona donde tropas alemanas y rusas luchan desde la distancia. Has salido en la posición equivocada, así que echa una mano a tus camaradas y elimina la resistencia. Bordea las defensas y reúnete con las tropas rusas.



STALINGRAD SEWERS

▶**TE HAN ASCENDIDO** a francotirador del Ejército Rojo. Tu próximo objetivo es alcanzar un edificio de enorme importancia estratégica tras las líneas enemigas. Sumérgete en las alcantarillas de Stalingrado que están repletas de tropas alemanas. Sólo hay un camino posible, así que céntrate únicamente en la lucha. De vez en cuando, alguna brecha en la estructura de las cloacas dejará al descubierto algunos tiradores exteriores alemanes.

▶**TEN CUIDADO** con pequeños grupos de soldados rusos, a los que puedes confundir desde la distancia. Utiliza la mira telescópica del rifle para escrutar los túneles.



PAVLOV HOUSE

▶**NADA MÁS SALIR** de las alcantarillas, un hombre actuará de señuelo para que puedas acabar con siete francotiradores alemanes situados en las ventanas del edificio próximo. Una vez liquidados, ▶▶

Quiz 5

¿Qué arma te darán nada más desembarcar en Stalingrado?

A. Un fusil Thomsom
B. Una Colt 45
C. Ninguna

DISFRAZADOS DE OFICIALES ALEMANES, EL CAPITÁN PRICE, EL SARGENTO WATERS Y TÚ OS ENFRENTÁIS A UNA PELIGROSÍSIMA MISIÓN: SABOTEAR EL TIRPITZ

comienza una peligrosa aproximación a la casa, ocúltate tras los escombros y elimina toda la resistencia que os impide acceder dentro con el rifle. El siguiente objetivo consiste en limpiar las cuatro plantas de alemanes, empieza desde el sótano al cual se accede por una abertura exterior, y termina en la cuarta planta donde te reunirás con el sargento Pavlov.

▶LOS REFUERZOS ALEMANES no se hacen esperar, y pronto los tanques acecharán tu posición. Baja a la segunda planta y destruye el blindado con un lanzagranadas antitanque situado en la fachada sur. Un nuevo tanque se acerca, ahora el arma se encuentra en la cara norte de la tercera planta. Ya sólo quedan cuatro minutos para que lleguen los refuerzos, un tiempo en el que lucharás contra hordas de soldados enemigos que atacarán el edificio desde dentro y fuera del mismo. Cuando hayan llegado los refuerzos aliados, liquida a todos los retales que quedan de la Wehrmatch y que intentan reagruparse y reúnete con el resto de tu pelotón, ya fuera del edificio.

Quiz 6

¿Qué impide a los T-34 rusos alcanzar el Reichstag?

A. Cuatro piezas antitanque
B. Un búnker con ametralladoras
C. Dos Panzers y un Tigre



WARSAW RAILYARDS

▶CÚBRETE RÁPIDAMENTE y elimina la resistencia que te impide avanzar. Pronto encuentras una estación de trenes donde ambos bandos luchan desesperadamente. Para colmo de males, sales en el lado equivocado, así que no dudes en echar una mano a tus compañeros. Pronto llegarás a un almacén fuertemente custodiado por una ametralladora, y en el que se guardan tanques.

▶ELIMINA LA AMETRALLADORA con el rifle francotirador. Si el tanque que se pone en marcha te molesta, utiliza contra él el PanzerFaust que hay cerca la entrada del almacén. Sólo te queda acabar con los enemigos que hay dentro del complejo. Atraviesa el almacén, entra en la sala de comunicaciones al final del edificio, sal al exterior y ayuda a la 4º Ejército, acabando con las tropas enemigas.



CAMPAÑA ALIADA
V2 ROCKET SITE

▶AVANZA A TRAVÉS del bosque nevado junto al sargento Waters, y cúbrele con el rifle de precisión. A lo largo del camino, encontrarás diversos puestos de ametralladora y búnkeres a los que deberás prestar mucho cuidado. Destruye los dos puestos de artillería con tus bombas. A continuación, dos camiones cargados de nazis se interponen en tu camino a las V2, elimínalos, y continúa con tu itinerario por la carretera que está protegida por puestos de ametralladora. A lo lejos se divisan las V2.

▶LOCALIZADO EL EMPLAZAMIENTO de los misiles, debes llenarlos de combustible para hacerlos explotar. Dirígete al búnker que hay al oeste del emplazamiento, recorre su interior eliminando la resistencia y activa los mecanismos de llenado de las bombas. Sal a la superficie y planta cargas de explosivos en cada V2. Reúnete con el sargento y entra en el búnker situado al Noroeste para acabar el nivel.

THE REICHSTAG

▶BERLÍN ESTÁ a punto de caer. Las tropas rusas han desplegado sus T-34 cerca del Reichstag, pero hay cuatro piezas antitanque que impiden su avance. Deslízate junto a tus hombres por las ruinas de la capital, y usa el rifle de precisión para acabar con los alemanes. Las piezas antitanque se encuentran ocultas entre los restos de los edificios, pero las encontrarás fácilmente con la ayuda de la brújula. Los T-34 ya pueden avanzar y destruir un muro a través del cual puedes alcanzar el Reichstag.

▶OCÚLTATE RÁPIDAMENTE tras una barricada y espera a que los tanques soviéticos se hagan cargo de la fachada del Reichstag. Una vez que hayan irrumpido los blindados, acaba con los defensores apostados en las ventanas. Espera a que los tanques hagan una apertura en la entrada del edificio, y comienza una escalada junto a tus compañeros, hasta llegar a la azotea, donde finalmente izareis la bandera soviética. El Tercer Reich ya es historia.

J.M.H.

■ El final de la guerra está más próximo que nunca. Los T-34 rusos disparan contra el Reichstag para que podamos alzar la bandera rusa en todo lo alto.



■ Los misiles V2 están sembrando el terror en Londres. Tu misión, lógicamente, consiste en destruirlos.



■ Antes de acabar con la última pieza de artillería, coge la ametralladora y elimina a los alemanes.

No hay pérdida

LA BRÚJULA es un elemento que no debes perder de vista en el transcurso de la batalla. Más allá de indicarte los puntos cardinales, hace lo propio con la localización del siguiente objetivo, e incluso de los diferentes niveles de altura, con lo que no tendrás problemas en encontrar el camino a seguir.

SIGUE AL PELOTÓN si te encuentras en dificultades. Hay escenarios donde alejarse de tus hombres supondrá caer presa de la artillería, o bien a mano de los propios soldados alemanes. Además, también prestan una ayuda inestimable en escenarios muy cargados de presencia enemiga.

Soluciones Quiz

1.B. St. Meré Eglise **2.B.** Diez minutos
3.C. El capitán Price y el sargento Waters
4.A. Siete **5.C.** Nincuga **6.A.** Cuatro piezas antitanque

www.movilmundo.com

todo un mundo de soluciones para tu móvil >>

logos, tonos, melodías polifónicas, fotos, animaciones...

juegos java

envía **JAVA2** + espacio + código del juego al **7808** o llama al 806 41 69 96



megajuegos ¡las últimas novedades!



envía **JUEGO40** espacio y el código del juego al **7808**

fondos

en color para tu movil

envía **MMS13** + un espacio y el código de tu fotofondo al **7808**

O LLAMA AL 806 41 69 90

cine, coches, viajes, animales, deportes...



logos tonos

ENVIA **SF12** + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL AL **7808**

si no esta el tono que estas buscando envia SF12 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7808

O PÍDELOS LLAMANDO AL 806 41 69 89 EJ: SF12 50412 MOTOROLA







TOP TONOS

54391 Son de amores Andy&Lucas
55058 Cara al sol Himno
54353 Papi Chulo El chombo
55011 Himno de Espana Himno
54210 Fiesta pagana Mago de oz
62096 Las tapitas Anuncio Once
62073 Shin Chan Tv
55024 Himno de la Legion Himno
54388 La madre de Jose El canto del locó
68014 Hala Madrid himno
68002 Cant del Barca himno
62023 Simpsons tv
54368 Bye bye David Civera
60570 Bring to life Evanescence
54394 No es lo mismo Alejandro Sanz
62027 Fraggle rock tv
51027 Mission impossible cine

54276 Ni mas ni menos Los Chichos
59608 8 mile Eminem
54387 Loca Malena Gracia
62050 Los Munsters tv
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
62039 Rasca y pica tv
59168 No woman no cry Bob marley
51005 El Exorcista cine
59743 Where is the love Black Eyed.Peas
68030 Centenario Real Madrid Himno
60238 Nothing Else Matters Metallica
57005 Tarzan Grito
55059 Asturias Patria querida Himno
68004 Athletic de Bilbao himno
68015 Real Sociedad himno
53237 Universe Chasis
55022 Els segadors Himno

65021 Paquito chocolatero yeye
62098 La cremita Anuncio Once
51021 La Pantera rosa cine
51000 Star wars darth vader cine
51003 El bueno el feo y el malo cine
59045 Tubular bells Mike oldfield
59626 In Da Club 50 Cent

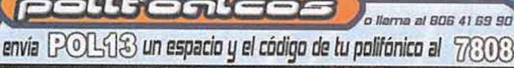
NOVEDADES

60626 Did my time Korn
60625 Angie Rolling Stones
64109 Magic stick Lil Kim Feat 50 Cent
53376 Dj Diam´s
60624 Dance commander Electric Six
53375 Traffic Dj Tiesto
54397 Hoy Gloria Stefan
53374 Wilderness Jurgen Vries
60623 Innocent eyes Delta Goodrem
60622 I believe in a thing.... The Darkness

polifonicos

o llama al 806 41 69 90

envía **POL13** un espacio y el código de tu polifónico al **7808**



si no esta el tono que estas buscando envia POL13 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, el titulo...) al 7808

83890	EL LIBRO	LA OREJA DE VAN GOGH
83889	FABLE	ROBERT MILES
83888	WALKING BY MYSELF	GARY MOORE
83887	INTUITION	JEWEL
83886	CAPRICHOSA	CHAYANNE
83885	NUMB	LINKIN PARK
83884	EL PRINCIPE DE BEL AIR	TELEVISION
83883	FRAGGLE ROCK	TELEVISION
83882	WHATS THIS?	PESADILLA ANTES DE NAVIDAD
83881	WHITE FLAG	DIDO
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
83604	LOCA	MALENA GRACIA
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
80025	THE SIMPSONS	THEME
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80001	IN DA CLUB	50 CENT
83228	SAMBA ADAGIO (TAMBORES)	SAFRI DUO
80043	THE TERMINATOR	FILM
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
80096	PULP FICTION	FILM
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
80143	PINK PANTHER	THEME
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEÁ
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80093	EQUADOR	SASH
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA

videojuegos

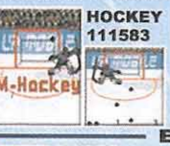
son los mejores juegos para moviles.......... o llama al 806 52 62 89









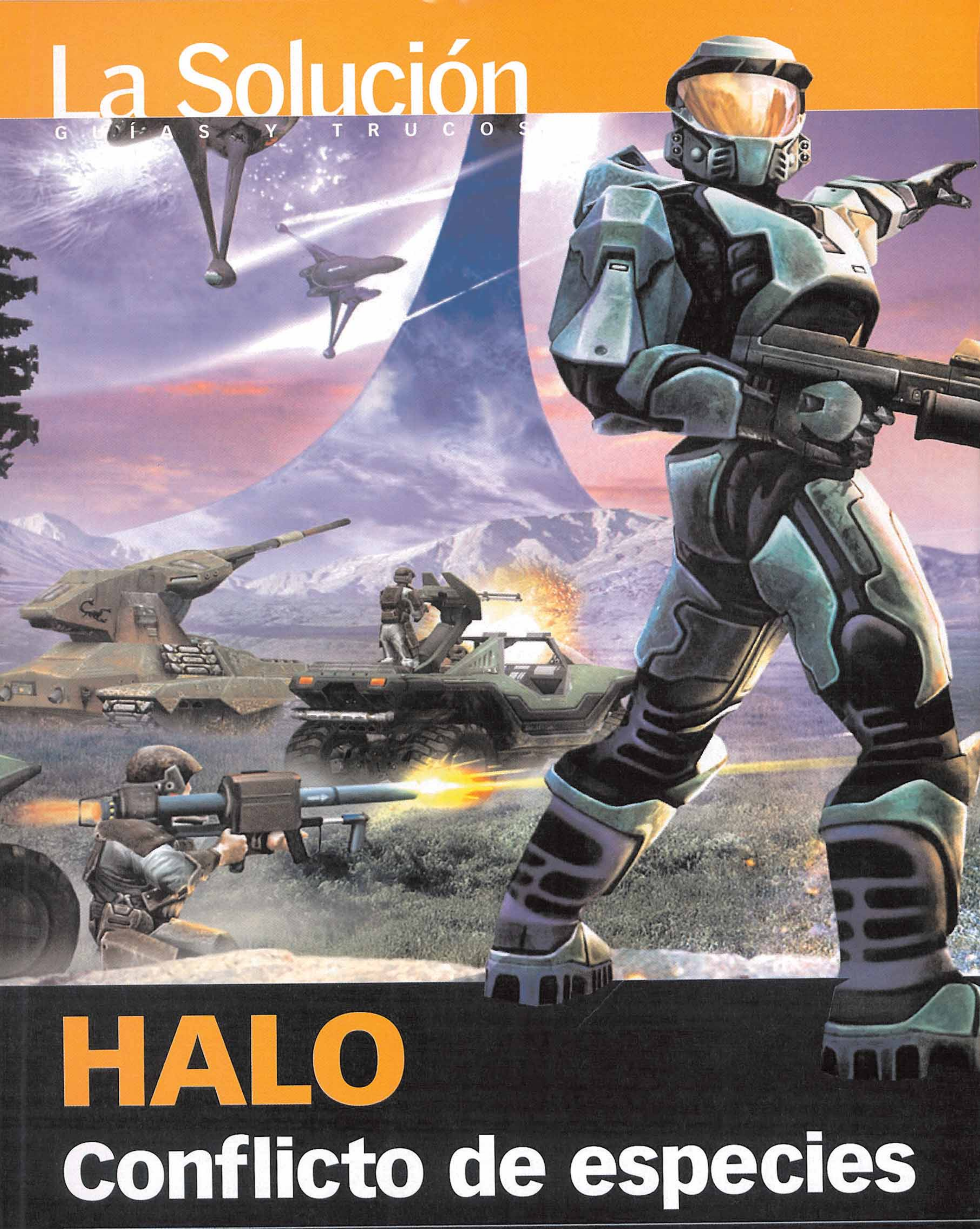




B-MAN 107159
M-FUT 111582
BETRIS 111561
TAXI 110219
HOCKEY 111583
BOXING 107729
KAMASUTRA 110295
PUZZLE 125070
PREMIO 111663
BLOQUES 110111
BOOBS 125067

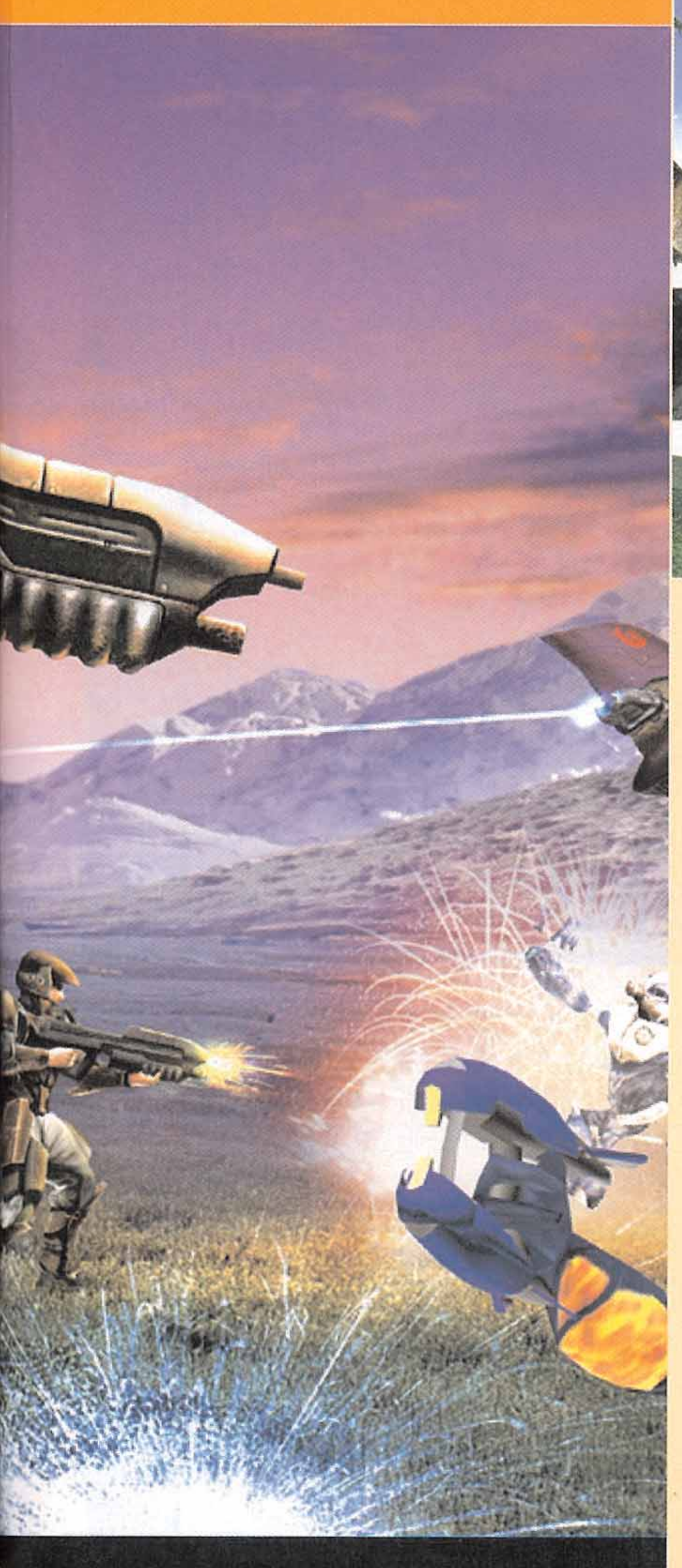


ENVÍA **JUEGO3** AL **7808**

Si dudas estamos en juegosjava@hotmail.com



HALO
Conflicto de especies



Cuatro facciones luchan por su supervivencia en el Anillo, y sólo una puede salir victoriosa de tan encarnizada contienda. Afortunadamente la raza humana cuenta entre sus efectivos con el cyborg Master Chief. ¿Quieres conocer sus proezas? Pues sigue esta solución en la que te las describimos.



Los diez niveles de los que consta la el juego son fundamentalmente lineales, aunque no así las tácticas con que afrontar las diferentes situaciones y combates que se dan a lo largo de la aventura. Dado que en algunos escenarios hay zonas que se repiten sistemáticamente, con la única salvedad de la disposición de los enemigos, hemos decidido explicar únicamente en profun- los primeros tramos del recorrido de cada nivel.



PILLAR OF AUTUMN

EL ABORDAJE del Pacto ha apresurado drásticamente tu período de adiestramiento. Es la hora de desenvolverte por fin en solitario. El primer objetivo: encontrar al capitán Keyes en el puente de mando. Gira a la izquierda por la sala de mantenimiento y avanza hasta encontrar a dos tripulantes defendiéndose, supera la puerta agachándote y refúgiate de los disparos enemigos hasta que las compuertas se cierren. Un soldado te guiará directamente hacia el objetivo.

TRAS HABLAR con el capitán, tu nuevo cometido consiste en escapar de la nave vivo con una valiosa información que guarda Cortana, la computadora central de la nave. Sal del puente, entra en el comedor y acaba con todos los enemigos que aparezcan en pantalla. En el camino a la bahía de cápsulas encontrarás una fuerte presencia enemiga que ha abordado la nave. A continuación alcanzas la sala donde se está librando una dura batalla en el piso superior y que tú resolverás para poder seguir con tu itinerario.



NO HAY TIEMPO que perder, el Pacto está destruyendo las cápsulas de salvamento. Busca la sala de mantenimiento, entra en un pasadizo oscuro y sal por la única puerta que está abierta. Destruye la siguiente puerta que te impide el acceso a la nueva sala. El complejo de criogenización se encuentra a unos pocos metros, atraviésalo evitando las explosiones y el fuego hasta alcanzar las cápsulas de salvamento. Unos cuantos disparos terminan por aclarar el panorama, ya sólo te queda huir en la cápsula junto a un contingente de soldados. ¿Tu próximo destino? Es Halo, el Anillo.

Quiz 1

¿Cómo se llama la nave principal humana?

A. Enterprise
B. Pillar of Autumn
C. Nostromo



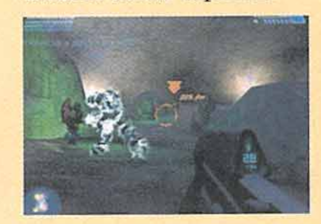
HALO

TUS ESFUERZOS por esconderte del Pacto han sido en vano y un pequeño contingente de criaturas y naves son desplegadas en tus proximidades. Acaba con ellos, ladea la montaña y aprovecha la disposición de las piedras para destruirlos sin sufrir daños. Pronto te reunirás con otro grupo de humanos. Ahora toca defenderlos en una intensa batalla sobre los cimientos y alrededores de una imponente construcción alienígena. La tuya no es la única cápsula que ha aterrizado en el Anillo, deberás comprobar si ha habido más supervivientes, y si es así, ayudarles en lo posible.

SÚBETE AL TODOTERRENO Warthog y baja por el sendero hasta encontrar una cueva, entra en ella y alcanza un enorme pasillo flanqueado por ambos lados del Pacto. Destrúyelos, sube al piso superior por una pequeña rampa situada a la derecha, y acciona un me- ▶▶

canismo que activa el puente de luz para que el Warthog pueda seguir su camino. De nuevo en el exterior, cruza el pequeño río situado a tu izquierda, y haz una nueva limpia sobre otra estructura alienígena, tanto en el exterior como en el interior, donde hallarás un pequeño grupo de humanos.

▶LA BÚSQUEDA de supervivientes sigue en camino. Una nueva estructura te espera, ayuda a los humanos supervivientes contra sucesivas olas del Pacto. De nuevo a bordo del vehículo, dirígete al siguiente punto de encuentro, que está custodiado por naves y alienígenas con los que debes acabar. Hay un nuevo punto por investigar en una llanura poblada de rocas donde unos pocos supervivientes luchan contra los enemigos. Tras prestarles nuestra ayuda, sólo queda una estructura alien por "limpiar", cosa que harás gustosamente con la colaboración de los marines. Desafortunadamente el capitán no ha conseguido liberarse de sus captores.



VERDAD Y RECONCILIACIÓN

▶EL RESCATE del capitán Keyes es tu próximo objetivo. El cual se haya preso en una nave crucero del Pacto, Verdad y Reconciliación. Liquida a los enemigos y los puestos de artilleros haciendo uso del rife francotirador desde la distancia. A continuación, sigue ascendiendo y hazte con el control del flanco izquierdo. El resto de marines acecharán al enemigo por el centro, pero una ola de enemigos, desplegados desde el aire te pondrá las cosas difíciles. Sitúate en uno de los puestos de artillero para repeler el ataque. Desde el piso inferior continúa la subida, despachando a toda criatura que se ponga en tu camino. Despeja el punto de ascensión a la nave crucero protegido por sucesivas olas del Pacto, y como aperitivo, te espera un duro enfrentamiento con dos Hunters.

▶DENTRO DE LA NAVE el comité de bienvenida no se hará esperar demasiado, aunque no debes quedarte luchando en la sala principal. Eso sí, acaba cuanto antes con el enemigo que está camuflado. Una vez despachados todos los enemigos, continúa hasta dar con una compuerta cerrada. Regresa a la sala inicial y entra por la única puerta accesible, atraviesa los pasillos de la nave hasta dar con una sala fuertemente custodiada. El mecanismo que abre la puerta se encuentra en el piso inferior. Para activarlo, cruza la sala, desciende por los pasillos y acciona el mecanismo de apertura. Una vez reunido con tus marines busca el camino descendente hasta llegar al ascensor de gravedad, gracias al cual te enviarán refuerzos. La lucha es intensa y una nueva puerta bloquea el camino, defiéndete hasta que Cortana consiga abrirla y destruye al mismo tiempo dos peligrosos Hunter. Una vez alcanza la segunda planta del ascensor de gravedad, acciona el mecanismo que permite la apertura de la bahía de aterrizaje para traer nuevas tropas de refresco que te ayuden en tu misión.



▶EL CAPITÁN KEYES está más cerca que nunca. Busca la compuerta que lleva hacia arriba y elimina todo lo que se ponga a tiro es tu ascensión. Te toparás con las celdas donde está encerrado el capitán, acciona su mecanismo de apertura y libéralo, no sin antes enfrentarte a unos cuantos enemigos con camuflaje. La conversación con el capitán resulta



■ El "Warthog", con su gran potencia de fuego, hará estragos entre las tropas enemigas. Y si un marine se ocupa de la ametralladora, mejor que mejor.



■ Dos peligrosos "Hunters" aguardan amenazantes a la entrada de la sala de control del cuarto nivel.



■ Si la ocasión lo requiere, también puedes acabar con los enemigos atropellándoles con el "Warthog"

JUNTO CON TU CÁPSULA, HAN CAÍDO MUCHAS OTRAS CON SUPERVIVIENTES QUE LOGRARON ESCAPAR DE LA NAVE A TIEMPO, Y TIENES QUE AYÚDARLES A SOBREVIVIR

Quiz 2

¿Cuánto tiempo disponemos finalmente antes de que estalle el Pillar of Autumn?

A. 20 minutos
B. 15 segundos
C. 6 minutos

El Pacto





LA PRINCIPAL RAZA enemiga de los humanos cuenta en sus filas con las siguientes criaturas, ordenadas de mayor a menor poder destructivo: Hunters, Elites, Jackals y Grunts. Además, dentro de cada grupo, pueden adoptar diferentes rangos, lo que les confiere diversas técnicas de ataque y armamento. Mientras que los dos últimos, Jackals y Grunts, son fáciles de vencer, no ocurre lo mismo con los primeros, en cuyos enfrentamientos deberás aplicar tácticas muy específicas para vencerlos.

LOS GRUNTS son fáciles de liquidar con un par de disparos certeros. Los Jackals por su parte, poseen un escudo de protección. Los Elites, muestran una gran movilidad, lo que obligará a no perderles de vista ni un segundo, sobre todo si van armados con una espada. Y por último los Hunters, a los que es recomendable atacarles desde cortas distancias esquivando sus golpes en el momento adecuado.


La pequeña nave "Ghost" es realmente útil para atacar tropas de tierra, aunque no es recomendable para enfrentamientos de mayor envergadura.


Algunos de los alienígenas se convertirán en un enemigo alternativo aunque menos peligroso.


Si no cuentas con el apoyo de los marines, te puedes hacer con los mandos de la ametralladora.

La Plaga

AVANZADA LA AVENTURA nos encontraremos con esta peligrosa forma de infección de criaturas a las que podríamos clasificar como Contenedores, Combatientes alterados y Criaturas Infecciosas. Los primeros son auténticas masas de carne que al explotar, esparcen por el escenario decenas de criaturas infecciosas. Los segundos son Covenants y humanos que han sido mutados y privados de su voluntad, mientras que los últimos resultan pequeños seres que intentarán malherirnos explotando cerca de nosotros.

LOS CONTENEDORES infligirán grandes daños si nos encontramos cerca de su radio de explosión, así que no dudes en acabar con ellos en cuanto aparezcan. Los Combatientes mutados suelen mostrar un alto poder destructivo ya sea con sus propias manos o armas, llegando incluso a "resucitar" cuando creíamos haberles liquidado. Por el contrario las Criaturas Infecciosas se limitarán a lanzarse contra nosotros, pero su aparición en alto número hace recomendable usar el fusil repetidamente sobre ellas desde la distancia. Si intentas resolver combates cercanos, saldrás perdiendo.

de lo más reveladora, pero ahora debes volver a la bahía de extracción para salir de la maldita nave alienígena. Desafortunadamente, no nos pueden recoger, así que lo mejor será descender niveles y llegar a la sala de control donde una nave enemiga se convertirá en tu



vía de escape.

EL CARTÓGRAFO SILENCIOSO

▶**EL NUEVO OBJETIVO** consiste en encontrar la sala de mapas. Con la ayuda de los marines destruye todos los alienígenas que hay en la zona de aterrizaje. Súbete al Warthog y dirígete a la entrada del complejo que alberga la sala de mapas. Para ello bordea la orilla del mar y comienza una ascensión plagada de enemigos de los que el ametrallador dará buena cuenta. Una estructura fuertemente defendida parece la entrada de la localización que buscas. Introdúcete en ella y baja todos los pisos hasta encontrarte con unos aliens que custodian una puerta. Como el Pacto ha sellado todos los accesos, hay que encontrar el mecanismo que permite abrirlos de nuevo.

▶**SAL DEL COMPLEJO,** sube al Warthog y continúa el camino por la orilla de la playa. Pronto encontrarás una abertura que lleva al interior del Anillo. Deja atrás una nueva estructura protegida por Hunters e introdúcete por el interior de un nuevo complejo que hay a continuación, también protegido por Hunters. Una vez dentro desactiva los sistemas de seguridad. Deshaz el camino, recoge en el Warthog a todos los soldados que puedas y entra nuevamente en el complejo que da acceso a la sala de mapas. En la bifurcación coge el camino de la izquierda, baja y despacha a los enemigos que hay en las diferentes salas que encontrarás en la ruta, hasta dar con la sala de mapas, donde debes activar el mecanismo central. Tras obtener la información, regresa al exterior lo más rápidamente posible, una tarea nada sencilla ya que la ascensión se encuentra plagada de enemigos. Finalmente, sube a la nave de desembarco, que te transportará al interior de la sala de control.



AL ASALTO

▶**NADA MÁS ATERRIZAR,** sube a la ametralladora y acaba con las visitas inesperadas. Adéntrate en el complejo y sigue el camino que indican las flechas marcadas en el suelo, atraviesa un puente de dos plantas, y continúa hasta encontrar el ascensor que te trasladará a las profundidades de la construcción. Una nueva sala plagada de alienígenas y naves enemigas te aguardan antes de contactar con los marines. Avanza por el paraje nevado hasta alcanzar un vehículo Escorpión con el que destrozarás toda oposición alienígena. A unos pocos cientos de metros, espera la entrada de un nuevo complejo, donde atravesarás diferentes puentes repletos de enemigos. La potencia de fuego que tiene el Escorpión se convertirá en un aliado indispensable.

▶**COMIENZA LA ASCENSIÓN** hasta dar con el despliegue de nuevos enemigos. Ocúpate de ellos y olvida la puerta en la montaña central para seguir con tu itinerario, rodeado de colinas nevadas. De nuevo encontrarás otros marines dispuestos a luchar cerca de un acantilado, reúnete con ellos y destruye el despliegue de tropas enemigas. Tras llegar a un terreno escarpado, asciende por el camino de la derecha y elimina toda la resistencia. Entra por la puerta situada en la montaña derecha, y recorre diversas salas y puentes hasta alcanzar el exterior. Allí verás un enorme complejo al que tendrás que acceder a la parte superior, abre sus puertas y destruye la reunión del Pacto. Al fin encontrarás el centro de control donde Cortana procesa toda la información referente al Anillo. El capitán Keyes estaba completamente equivocado en sus teorías acerca del Anillo. Es necesario alertarle cuanto antes de su error.

Quiz 3

¿En qué nivel encuentras al capitán Keyes mutado en una forma de La Plaga?

A. Verdad y reconciliación
B. Las fauces
C. Keyes

343 CHISPA CULPABLE

▶**RECOGE LA MUNICIÓN** procedente de los restos de una nave próxima a la zona de desembarco, y adéntrate en el camino delimitado por luces hasta dar con un obstáculo natural. Trepa por ▶▶



Las entrañas del la nave alienígena serán testigos de una trepidante huida, en la que nuestra habilidad al volante será fundamental para salir ilesos.

las rocas y avanza sobre un tronco hasta toparte con la entrada a un complejo que guarda un ascensor, actívalo y desciende. Elimina los guardias que custodian la puerta y entra en una nueva sala de dos plantas repleta de enemigos. Acaba con la resistencia enemiga mientras te abres camino, sin demasiados problemas, a través de los diferentes pasillos.

Quiz 4

¿Cuántos reactores debes eliminar en el Pillar of Autumn?

A. Seis
B. Cuatro
C. Dos



TRAS LOCALIZAR LOS RESTOS de una intensa batalla, sube al piso superior y continúa abriendo puertas. Activa el puente de energía y entra por una puerta marcada con dos señales rojas. Desciende por un pasillo y abre la compuerta que sostiene a un soldado muerto. Una cámara ha registrado los sorprendentes acontecimientos acaecidos pocas horas antes, su visión no puede ser más esclarecedora y pone de relieve la existencia de una nueva forma de vida. Ahora te espera una ajetreada huida a toda prisa.

EL NUEVO ENEMIGO hace acto de aparición en manadas, pero deberás aguantar hasta que rompan la puerta que abre tu única vía de escape. En la ruta de regreso, encontrarás une enorme oposición de las nuevas criaturas, conocidas como La Plaga y de algunos alienígenas. Llegarás a una sala con dos puertas separadas por un puente de energía: atraviesa la que está marcada por dibujos rojos y verdes, y acciona el ascensor para subir. Reúnete con los marines y atraviesa el lago hasta alcanzar una torre situada en medio de la jungla, donde conocerás a un peculiar robot llamado 343 Chispa Culpable, cuya misión es evitar que la Plaga escape de la instalación. Tras una interesante conversación, serás transportado al interior de la biblioteca.


La nave "Banshee" es muy manejable y útil para desplazarnos por el escenario a diferentes alturas.


El comedor del de la nave es un hervidero de alienígenas. Los marines te echarán una mano.

Los Precursores





LOS VIGILANTES DEL ANILLO cuentan únicamente con los Centinelas, unas máquinas voladoras que velarán por la seguridad del complejo, y que aparecen por orden de Chispa Culpable 343. Este robot, que encontrarás en la sala de control del Anillo, tiene como función principal guiarnos en determinados momentos de la aventura, y alertar a los Centinelas de las presencia de la Plaga. Ambos se convertirán más adelante en nuevos enemigos.

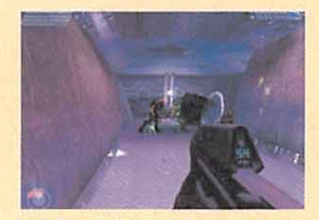
LOS CENTINELAS usan como ataque, únicamente, un rayo láser. Con el fin de ser altamente mortíferos, suelen aparecer en pequeños grupos. Afortunadamente, la fuente de sus iras irá encaminada principalmente a erradicar toda presencia de "La Plaga", aspecto del que nos beneficiaremos en no pocas ocasiones. Pero cuando los centinelas vean en nosotros un enemigo, bastarán un par de disparos con el rifle para convertirlos en chatarra. Eso sí, escóndete en el escenario si se fijan en ti.



LA BIBLIOTECA

EL OBJETIVO CONSISTE en conseguir el Índice de la biblioteca, pero la misión no va a resultar un paseo. Sin perder de vista a Chispa Culpable, elimina toda resistencia que encuentres en tu camino. Unos segundos de espera bastarán para que nuestro guía abra la puerta que te impide continuar con tu camino. El recorrido turístico por una enorme sala es de lo más intenso, incluso necesitarás la ayuda de varios de los Centinelas para salir con vida. La batalla es cada vez más dura, pero finalmente consigues alcanzar un elevador circular que te transportará a un piso en un nivel superior.

UNA BRECHA SE HA ABIERTO en la seguridad del complejo, así que el guía te dejará sólo durante unos instantes. Tendrás que defenderte en solitario. Parapétate ayudándote con la potencia de fuego de los Centinelas, y continúa con tu camino una vez haya regresado el robot guía. La nueva sala da paso a otro ascensor, una rutina que se repetirá hasta llegar a la cuarta planta, donde finalmente encontrarás el Índice. La IA de la nave, Cortana y Chispa Culpable se enzarzarán en una discusión sobre la auténtica función de Halo que dará lugar a una nueva vuelta de tuerca al argumento.



DOS TRAICIONES

RETRASAR LA ACTIVACIÓN del núcleo del Anillo es tu próximo objetivo. Cortana propone destruir los generadores de pulso, y así ganar tiempo para elaborar otro plan. Centinelas aliados ahora son peligrosos enemigos, por lo tanto no dudes en destruirlos. Activa los diversos mecanismos que abren las puertas y elimina la oposición del Pacto. La búsqueda del primer generador comienza con un descenso por un paisaje nevado, hasta llegar a la parte inferior, consigue una nave Banshee y asciende hasta alcanzar el objetivo. Sumerge tu armadura en el generador y habrás cumplido con la primera parte de la misión. Destruye los Centinelas podrás continuar.



El desembarco de marines al comienzo del nivel se convertirá en una ayuda indispensable para despejar la playa que guarda el acceso a la sala de mapas.

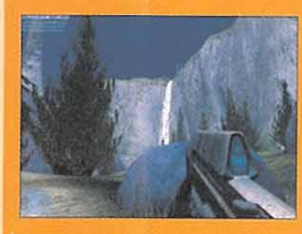


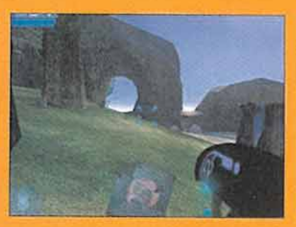
En las proximidades de las cápsulas de salvamento humanas, suele haber botiquines y munición.



Acaba rápidamente con las amenazas provenientes del cielo o su tenacidad nos pasará factura.

Armamento variado



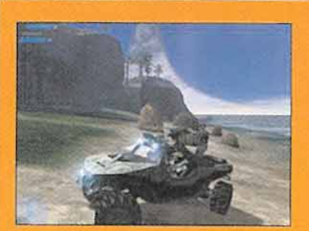


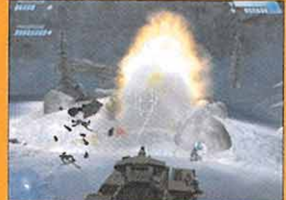
EL BANDO HUMANO cuenta en su haber con la pistola M6D, la escopeta M90, el fusil de asalto MA5B, el rifle francotirador S2 AM, el lanzador de cohetes y la granada M9 HE-DP. La escopeta y el fusil de asalto son las armas más recomendables, ya que la primera es capaz de acabar de un solo disparo con determinados enemigos, mientras que la segunda posee un enorme cargador de hasta 600 balas. Ambas, además son las más versátiles en su efectividad contra distintos tipos de enemigos. Tanto el rifle francotirador como el lanzador de cohetes sólo serán útiles en momentos concretos.

EL BANDO DEL PACTO muestra menos variedad en sus armas. Disponemos de la pistola de plasma, la granada de plasma, el fusil de plasma, y el Needler. Estas dos últimas son las más efectivas contra los propios alienígenas, aunque por desgracia no pueden penetrar determinadas superficies. Por el contrario, la granada de plasma resulta más efectiva que su homónima del bando humano. Si tienes la suficiente puntería, se puede adherir a un cuerpo enemigo sin que la víctima pueda hacer nada para deshacerse de ella.

LA NAVE BANSHEE TE AYUDARÁ A CRUZAR RÁPIDAMENTE TODO EL ESCENARIO, PUESTO QUE, DE OTRA FORMA, NO ES POSIBLE LLEGAR A OBJETIVOS CRUCIALES EN TU MISIÓN

Vehículos manejables







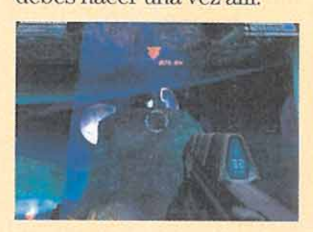
EL WARTHOG del lado de los humanos es un polivalente vehículo terrestre de reconocimiento que puede llevar hasta un máximo de tres tripulantes. Posee, en la parte trasera, una ametralladora de gran calibre, muy útil para destruir tropas de a pie, y que puede ser manejada por nuestro propio personaje o por cualquier otro marine aliado.

EL ESCORPIÓN es un acorazado que puede transportar cinco tripulantes. Su potencia de fuego es demoledora, gracias a un enorme cañón de 90 mm y una ametralladora apostada en la parte trasera del vehículo.

GHOST Y BANSHEE son los vehículos del lado Covenant que podremos controlar. Manejado por un solo tripulante, Ghost es un pequeño aerodeslizador de reconocimiento armado con dos cañones de plasma y cuyo desplazamiento resulta muy rápido. La nave Banshee, por su parte, posee una potencia de fuego mayor, y lo que es más importante, nos permitirá desplazarnos a diferentes alturas del escenario pudiendo eliminar a los enemigos con menos riesgos de ser alcanzados. El único punto flojo de ambos vehículos es su escasa resistencia a los impactos, incluso ante armamento de infantería.

▶**VUELVE SOBRE TUS PASOS** y guía a la nave Banshee hacia el segundo punto. El acceso al segundo generador es más complejo, ya que debes encontrar un túnel que lleva a una sucesión de salas y puentes repletos de alienígenas y criaturas de la Plaga. Alcanzarás el exterior nevado, y con la ayuda de un Warthog escondido tras una pequeña cueva, llegarás al segundo generador. Tras una dura lucha, consigue una Banshee de manera que la ascensión sea más rápida. Finalmente el segundo generador está delante de ti. Destruye a sus guardianes y atraviésalo.

▶**REGRESA AL CAÑÓN** nevado y desciende por una cueva que te guiará hasta tres puertas que hay que abrir pulsando sus correspondientes mecanismos. De nuevo en el exterior, intenta pasar desapercibido ante la lucha de las razas enemigas, busca una Banshee, asciende hasta el tercer punto y entra en la sala del tercer generador. Ya sabes lo que debes hacer una vez allí.



KEYES

▶**DE VUELTA AL CRUCERO** del Pacto, debes buscar el acceso a la sala de control y entablar contacto con el capitán Keyes. Parece que la Plaga se ha adelantado a nuestros propósitos, ya que sus pasillos están repletos de sus criaturas. Sigue el camino que marca la batalla entre ambas facciones hasta que un tremendo boquete en una sala de la nave te impida continuar. Estás atrapado, así que no te queda más re- ▶▶

Quiz 5

¿Cuál de los siguientes vehículos no verás en la aventura?

A. "Banshee"
B. Escorpión
C. Lagarto

Criaturas como la que veis en la imagen se cuentan por cientos en el Anillo. Y lo que es peor, su aspiración es lanzarse contra nosotros para estallar.

Si un enemigo no oye tus pasos, atácale por la espalda de un certero golpe con la culata de tu arma.

En escenarios nocturnos el uso de la linterna puede alertar a los enemigos de nuestra presencia.

HA LLEGADO LA HORA DE DESTRUIR EL ANILLO
PROVOCANDO UNA EXPLOSIÓN CAPAZ DE HACER SALTAR POR LOS AIRES TODO EL PLANETA, Y CON ÉL A TODAS SUS CRIATURAS

medio que lanzarte al vacío por el agujero. Sal a la superficie y liquida la avalancha de enemigos que hay en las proximidades. El uso de la linterna es indispensable para caminar por el desfiladero y afinar la puntería. Detente lo menos posible si no quieres quedarte sin munición y llega, cuanto antes, al ascensor de gravedad que te devolverá al interior de la nave.

▶CORTANA TE INDICA la dirección hacia la sala de control. El camino que te llevará a luchar en una bahía de aterrizaje contra la Plaga. El piso inferior de la misma es un infierno, pero nada comparado con los pasillos que conducen a la sala de control. A pocos metros del objetivo la resistencia se hará temible, y la escopeta de cañones recortados será tu principal aliada. Desde la segunda bahía, se puede acceder al objetivo que está en la tercera planta. Pero, antes de nada, limpia la bahía de enemigos desde la ametralladora fija. Una nueva ascensión plagada de resistencia da paso a la sala de control, donde Keyes está presa de una horrible transformación. No podemos hacer nada por él, salvo escapar. Desciende nuevamente hasta la bahía de aterrizaje y huye tras hacerte con una nave Banshee.

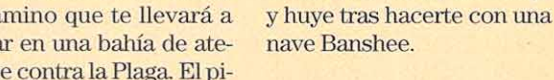
Quiz 6

¿Quién o qué es 343 Guilty Spark?

A. Un miembro de Los Precursores

B. El nombre en clave del capitán Keyes

C. La nave crucero del pacto



LAS FAUCES

▶HA LLEGADO LA HORA de provocar una explosión que haga saltar por los aires todo el Anillo, y con él a todas sus criaturas, para garantizar la supervivencia de la especie humana. El Pillar of Autumn aún cuenta con energía suficiente en sus reactores para conseguirlo, así que tu última misión tiene lugar en el interior de la nave. Debes acceder al puente de mando y usar los implantes neurálgicos del capitán que activen la explosión en cadena. Antes de todo, ocúpate de eliminar a todos los centinelas. El único camino disponible te obliga a descender por unas escaleras donde las hordas de La Plaga intentarán acabar contigo. Una puerta abierta da al comedor, y aunque la resistencia del Pacto es dura, el puente de mando se encuentra tan sólo a unos pocos metros. Sin embargo, Chispa Culpable es ahora un feroz enemigo, cuya misión es anular la destrucción del Anillo.



▶LA ÚNICA SALIDA posible consiste en poner unas cuantas cargas explosivas en los sitios adecuados. Abandona el puente de mando y dirígete hacia la sala de criogenización. Hordas de criaturas de La Plaga y más enemigos te aguardan en el camino. Atraviesa una puerta parcialmente cerrada. Tendrás que acabar con más centinelas, y continua siguiendo las indicaciones que hay en el suelo hacia la sala de criogenización. Aprovecha el desconcierto y destruye a todo bicho viviente, sube al segundo piso por la escalera y dirígete a la sala de motores a través de un peligroso pasadizo oscuro. Prestando especial atención al ataque por la retaguardia de La Plaga, sigue el camino que lleva a la sala de motores. Sube al tercer nivel y desactiva el acoplamiento que guarda un reactor de fusión. Una granada en dicho reactor bastará para desestabilizarlo. Este proceso se repite con otros tres reactores, tras lo cual quedarán quince minutos para huir de la nave. Sube al tercer piso y alcanza el ascensor donde unos miembros del Pacto intentarán evitar tu huida.



▶MALAS NOTICIAS. El daño causado a los reactores ha sido mayor de lo que esperábamos, y sólo nos quedan seis minutos antes de que todo estalle. Sal del ascensor, sube rápidamente a un Warthog y sin detenerte un segundo atraviesa el interior del Pillar of Autumn hasta llegar a la nave de escape. El Anillo ya es historia… ¿o quizá no?

J.M.H.

Algunos consejos útiles

APROVECHA LA CONFUSIÓN que se produce en algunos escenarios avanzados del juego, donde alienígenas, criaturas de la Plaga, y Precursores, luchan desesperadamente entre sí. No malgastes munición y aguarda oculto tras una roca o construcción hasta que ellos mismos acaben destruyéndose entre sí.

USA LAS GRANADAS adecuadamente. Generalmente, es absurdo desperdiciar una granada para acabar con un par de enemigos, es más efectivo guardarlas para las habituales "reuniones" de criaturas a las que habrá que enfrentarse en la aventura. Y si consigues cogerles desprevenidos, el resultado será auténticamente demoledor.

ACOMPÁÑATE siempre que puedas de marines aliados. Te proporcionarán cobertura y los ataques no se concentrarán en tu personaje. No obstante, que esto no te distraiga del objetivo de tu misión.

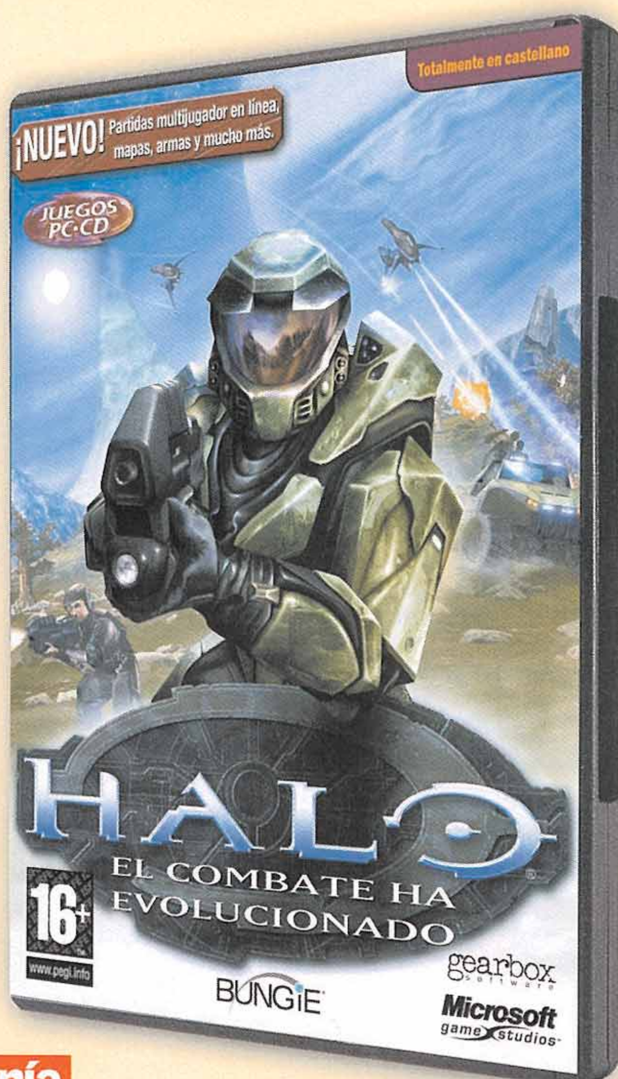
Soluciones Quiz

1. B. Pillar of Autumn **2. C.** 6 minutos
3. C. Keyes **4. B.** Cuatro **5. C.** Lagarto
6. A. Un miembro de Los Precursores

Gran Concurso

HALO

¡Conquista el planeta del anillo!





¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN **SMS** DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

Micromanía

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 25 de noviembre de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

SORTEAMOS 20 PACKS CON EL JUEGO HALO DE PC + UNA FIGURA DE ACCIÓN DE MASTER CHIEF

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **HALO**









Halo Combat Evolved

SACA PROVECHO AL EQUIPO

Sobrevivir en el mundo de Halo no es nada fácil, y mucho menos si nuestros adversarios son otros jugadores, dispuestos a vencer a toda costa. Con esta guía, aprenderás a utilizar los distintos vehículos y armas.



En esta nueva versión para PC del magnífico Halo que por fin está disponible, podemos disfrutar del modo multijugador en el que se han incluido escenarios nuevos, en los cuales, podemos participar de modos de juego diferentes, desde el mítico "Deathmatch", hasta "Capturar la Bandera". Lo más novedoso del multijugador en Halo, con respecto a la mayoría de los títulos de acción, es que podemos manejar multitud de vehículos, de tierra o aire, a nuestro favor, a través de extensos escenarios abiertos o de estancias cerradas.

En esta guía detallamos los diferentes vehículos que se pueden encontrar, y el mejor uso que se le pueden dar. También hemos descrito el armamento más destacado así como las particularidades de su uso. En el ámbito de la táctica, también ofrecemos algunos consejos prácticos de cómo actuar, cuando formas parte de un equipo de jugadores. Encontrarás también ejemplos de las respuestas más eficaces ante distintas situaciones de combate comprometidas.

Los vehículos pesados





EL TANQUE es el vehículo más potente y pesado de todo el juego, esta equipado con la artillería más poderosa de todas, y por su tamaño, ofrece la mejor cobertura que se puede pedir. Siempre que veas uno de estos disponible, no lo dudes, súbete a él. Tanto si decides atacar la base enemiga, como defender una zona, o cubrir la retirada de un compañero, esta será la mejor elección, porque, al contrario de lo que pueda parecer por su tamaño, es muy rápido y difícil de eliminar. La mejor forma de utilizar a este monstruo de metal, es utilizarlo como ariete contra los demás vehículos, mientras disparas a las naves que sobrevuelan el terreno.

EL TODOTERRENO es el vehículo más versátil de todos. Posee dos grandes virtudes, su ametralladora de gran calibre, y su enorme velocidad. Dada su capacidad para desplazar hasta tres soldados: el conductor, un pasajero y el artillero, es ideal para un ataque masivo a un puesto enemigo, combinación con otras tropas. Pero también tiene sus inconvenientes: conducirlo no es sencillo, derrapa con mucha facilidad y si vas algo rápido, tiende a despegar del suelo en los desniveles. El mejor uso que se le puede dar es para desplazarse rápidamente de un punto a otro, arrollando mientras a los miembros del equipo contrario que vayan a pie.

Los vehículos aéreos





LAS NAVES ESPACIALES BANSHEE son las más rápidas y divertidas de todo el juego. Es difícil encontrar alguna disponible, ya que son escasas y casi siempre están ocupadas. Si tienes la suerte de poder pilotar una de estas naves, verás que ofrecen multitud de opciones, tanto de ataque como de defensa. Gracias a su gran poder ofensivo, son perfectas para atacar al resto de vehículos terrestres, como a los soldados que se muevan a pie. Su característica principal no es su escudo protector, pero lo suple a la perfección con una maniobrabilidad y velocidad de vuelo rapidísimos. Utilízalo para hostigar a los vehículos y a los soldados.

EL AERODESLIZADOR GHOST se desplaza flotando por encima del suelo, pero no es capaz de alcanzar mayor altura. Es el vehículo más débil de todos por dos razones: la cobertura que ofrece es prácticamente nula, y no esta equipado con artillería pesada, así que no lo utilices para atacar. Más bien sirve para desplazamientos rápidos y para atropellar a tus oponentes. Aunque no se mueva rodando por el suelo, su conducción y comportamiento son muy parecidos al del todoterreno. Utilízalo para escapar con rapidez, por ejemplo, en las partidas de capturar la bandera. Aprovecha los accidentes del terreno para no convertirte en un blanco fácil.

Artillería pesada





EL LANZACOHETES es sin duda, el arma preferida de todos aquellos que quieran internarse en campo abierto sin preocuparse por los demás. Con este arma, se puede eliminar a cualquier oponente, independientemente de si esta montado en un vehículo o no. Con un solo disparo se puede acabar con cualquier amenaza que se ponga por delante. Ten cuidado de no usarlo en estancias cerradas, ya que la onda expansiva podrá afectarte a ti también. El único inconveniente que se le puede reprochar, es el excesivo tiempo que tarda en recargarse, si tienes varios enemigos a tu alrededor, opta por usar otro tipo de arma más ágil.

EL CAÑÓN DE ARTILLERÍA fijo es claramente, por su diseño, un arma defensiva. Posee una fuerza de combate impresionante, con la que podrás eliminar, al igual que con el lanzacohetes, a todo tipo de enemigos. Pero, evidentemente, su movilidad es nula. Sólo podrás rotar sobre su eje para apuntar, lo que te convierte en un blanco fácil para cualquier enemigo que no adviertas. Usándolo como antiaéreo es perfecto, por que, aunque te intenten arrollar, no será suficiente para eliminarte y tendrás tiempo de sobra para reaccionar y acabar con tu contrincante. Úsalo como arma principal de defensa con un compañero de tu mismo grupo que te apoye.

Armas de precisión

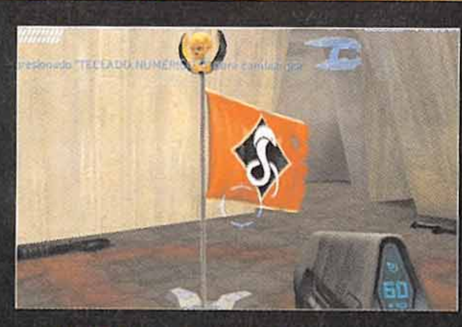


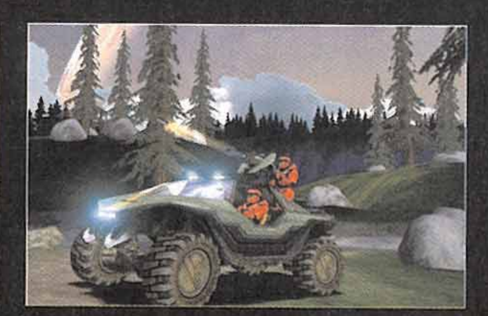


EL RIFLE AUTOMÁTICO es el más conocido y utilizado, sobre todo al principio, del modo individual. Su manejo es sencillo y es verdaderamente efectiva en enfrentamientos uno contra uno. Cada cargador esta compuesto por 60 balas, pero aunque sean muchas, es fácil quedarse sin munición en el momento menos oportuno, así pues, no pierdas de ojo el contador y recarga con frecuencia. Su fuerte es la velocidad de disparo, pero si tu contrincante esta armado con un lanzacohetes, puedes optar por huir y refugiarte mientras buscas otro arma, o bien, acercarte mucho al otro jugador y rodearle constantemente para que no pueda disparar sin que le afecte a él también.

EL RIFLE FRANCOTIRADOR es una de las armas más letales de todo el juego. Si tienes que defender la base, es la elección perfecta para eliminar desde lejos a todo aquel que se atreva a acercarse, y al contrario, si decides formar parte del ataque, quédate por detrás de tus compañeros y ábreles paso, colocándote en lo alto de una colina o similar, para tener un campo de vista más amplio. El rifle francotirador posee dos modos de zoom, uno intermedio y otro más alejado . Asegura el primer disparo, puesto que tarda unos segundos en recargarse de nuevo.

Estrategias de combate





LA COMUNICACIÓN en combates por equipos es fundamental, sin ella, cada uno actuaría de modo independiente y, en muchos casos, sin gran efectividad. Envía mensajes a tus compañeros planteando una táctica. Comunica tus decisiones al grupo para que todos actúen en consecuencia. Son muchas las tácticas de combate, pero, por lo general, si la intención es asaltar una base enemiga, y tu equipo esta formado por 5 o más miembros, la mejor decisión es enviar a 3 de ellos al ataque, mientras los otros 2 se limitan a defender el puesto, o a cubrir su avance. La proporción ideal es 3-2 o 5-3.

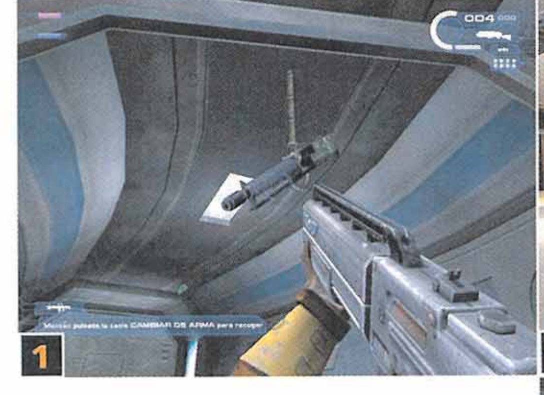
TODOS CONTRA TODOS es el modo de juego más individualista de entre los que ofrece Halo. Para esta modalidad también existe infinidad de estrategias a seguir. Puedes optar por la técnica del sigilo, moviéndote despacio y casi siempre escondido para no ser detectado, e ir eliminando poco a poco a tus adversarios. Otra puede ser la "cazapatos". Busca un lugar protegido, que te permita cubrir un área concurrida. Espera a que se asomen los demás jugadores desprevenidos. Algo más activo es buscar un vehículo, preferiblemente la nave espacial, y atacar con la ventaja táctica que ofrecen la altura.



Warhammer 40.000 Fire Warrior

LLEGAR A CONTROLAR A LA PERFECCIÓN todas tus técnicas de combate, requiere horas de entrenamiento y grandes dosis de sangre fría. Para facilitarte la tarea, hemos preparado una pequeña guía de consejos.

1 CONTROLA LA MUNICIÓN y no dispares más de la cuenta contra los enemigos, piensa que la munición es escasa y no siempre te será útil la que encuentres por el camino. Intenta apuntar, en la medida de lo posible, a la cabeza del oponente, es la forma más rápida y segura de acabar con ellos. Equípate con las armas de menor potencia de fuego para cargarte a los soldados más débiles, y guarda el arsenal más poderoso para los adversarios que encontrarás al final del nivel, o para encargarte de los oficiales con sierras eléctricas, que son duros de pelar y muy peligrosos si se acercan.


1

2 DISPARA Y CÚBRETE siempre que puedas. Lanza una pequeña ráfaga de disparos cuando veas a alguien y escóndete rápido detrás de una pared o a cubierto de una columna. No uses los barriles como escudo, pues la mayoría de ellos son depósitos de combustible o de explosivos, y si reciben un disparo volaran por los aires produciéndote heridas graves o incluso la muerte instantánea. Mantén la guardia cuando estés a cubierto, pues algunos enemigos no esperan a que te asomes para disparar y vendrán a por ti sin pensárselo dos veces. Ten cuidado de que no te sorprendan.



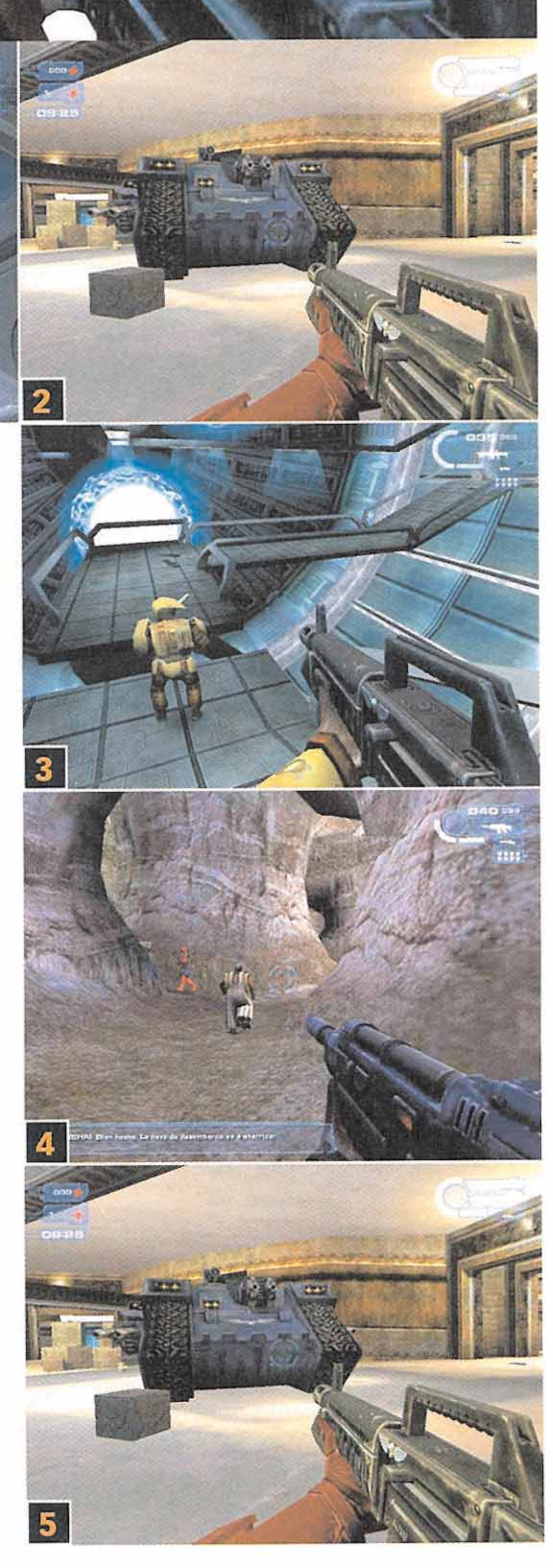


Al margen de que estés protegido con un buen escudo protector y de que tengas armas potentes, la mejor de defensa de un soldado es el constante movimiento, en perpendicular con el origen de los disparos, o girando alrededor de la fuente de los mismos. Así, lograrás no convertirte en un blanco fácil para nadie. Mientras te mueves, centra tu ataque en un solo objetivo y lograrás mayor eficacia.

3 NO HAGAS RUIDO si quieres pasar desapercibido en determinadas fases del juego. Si te fijas, habrá soldados que estén despistados intentando vigilar la entrada a un almacén o controlando en paso a algún recinto importante. Es interesante eliminarlo sin hacer demasiado ruido. Para ello, debes entrar en modo sigilo agachándote y desenvainando la espada especial que tiene nuestro personaje. Acércate con cuidado por detrás y atácale por sorpresa. Será presa fácil. No lo intentes cuando estén más de uno vigilando, pues no eres capaz de eliminarlos en silencio a ambos.

4 VIGILA EL ESCUDO de tu traje espacial. Cada vez que recibes un impacto, la barra de energía del traje disminuye hasta que queda a cero. Después empieza a descender la barra la que marca la cantidad de salud que tienes. Llegado el caso, ten en cuenta que, a diferencia de la del traje, no se regenera con el paso del tiempo. Lo mejor que se puede hacer es, si hemos sufrido demasiado daño en un enfrentamiento, buscar un refugio y esperar a que el traje se recargue por completo.

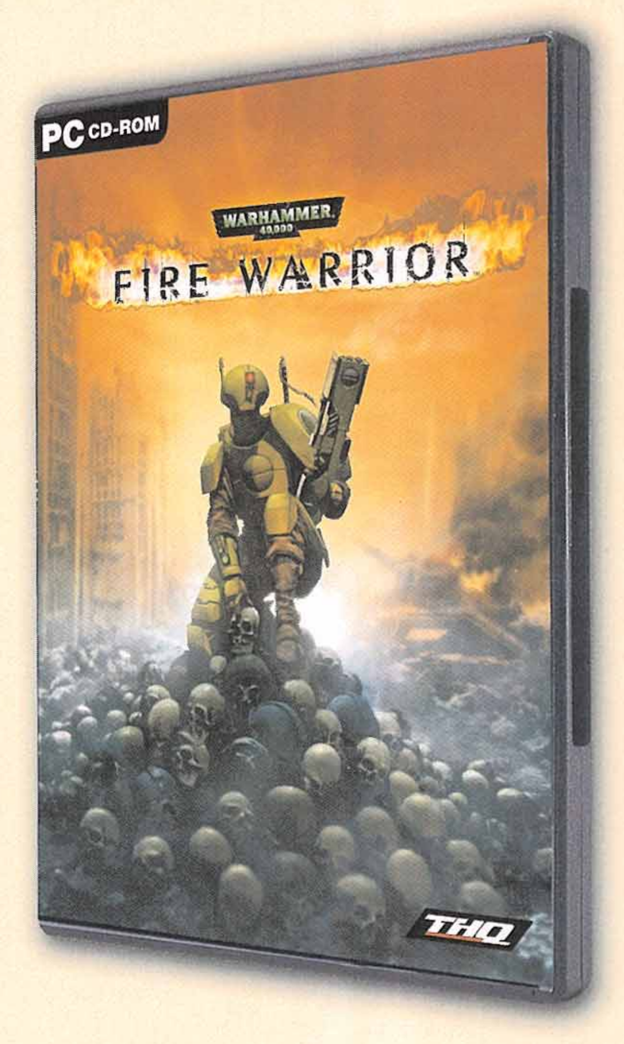
5 USA EL ENTORNO a tu favor, no sólo para buscar cobertura y defenderte de los ataques, también puedes usarlo de forma ofensiva. A lo largo de todo el juego encontrarás infinidad de barriles explosivos esparcidos por todos los lados. Si te topas con muchos enemigos juntos y cerca de ellos se encuentra uno de estos barriles, no lo dudes, apunta directamente y hazles volar por los aires. Te ahorraras problemas y munición. En ocasiones contarás con el apoyo de soldados aliados. Intenta conservarlos. Cuando sean atacados, observa y dirige tus ataques sobre la amenaza.


2
3
4
5

Gran Concurso

WARHAMMER 40.000 FIRE WARRIOR

¡Combate la amenaza alienígena!



¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN **SMS** DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!



Micromanía

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 25 de noviembre de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

▶20 PACKS CON EL JUEGO WARHAMMER 40.000 FIRE WARRIOR + UNA MINIATURA DE LA SERIE WARHAMMER

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **FIRE**







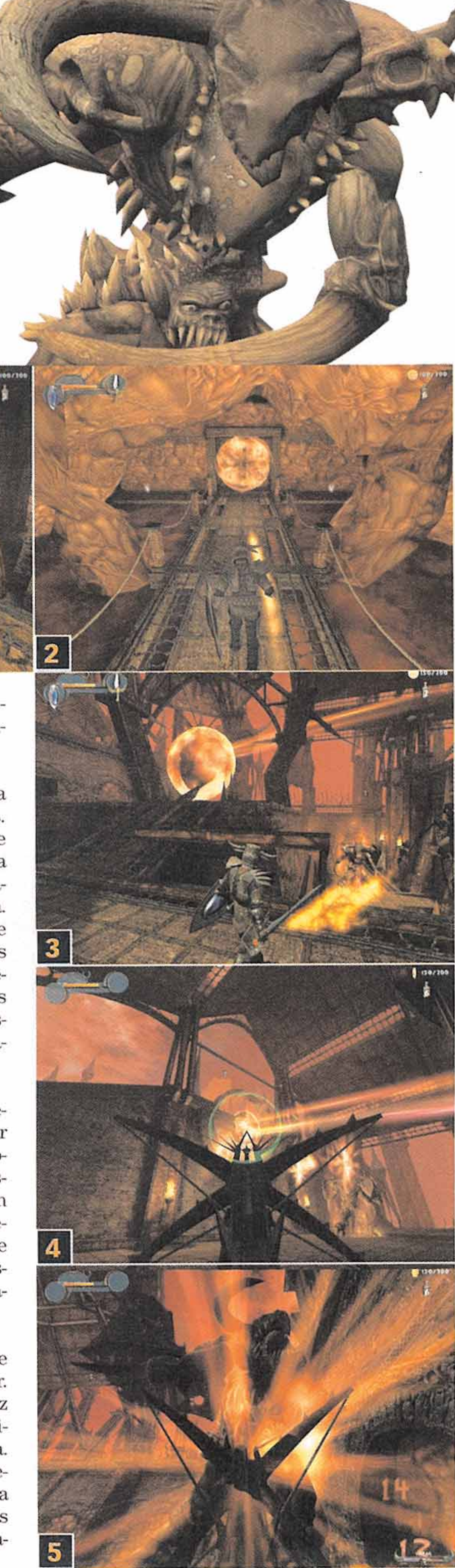






Enclave

ACABAR CON VATAR parece una tarea ardua. En realidad, es más sencillo de lo que parece, pero la imposibilidad de grabar la partida y los continuos ataques del demonio lo complicarán todo.



1 EN ESTA MISIÓN EL MODO de avanzar es siempre el mismo, usar las ballestas situadas en distintos puntos del escenario para avanzar hasta el corazón de la guarida de Vatar y liberar a Jasindra. Según comiences, huye de Vatar y dirígete a uno de los transportadores que hay en las esquinas del escenario para subir al primer piso. Oriéntate en el laberinto de arcos y llega hasta la ballesta, situada justo encima de y frente a la puerta de la fortaleza. Úsala, apuntando a la esfera señalada con un rayo de luz. Tras varios disparos, la esfera desparece y se abrirá la cerradura de la puerta del piso inferior. Ten cuidado con los ataques de los esqueletos.

2 TRAS ELIMINAR a unos cuantos enemigos más, traspasa la puerta y entra en el pasillo que conduce a la segunda parte de la misión. La puerta de acceso está cerrada con otra esfera mágica. Para abrirla, sólo tendrás que eliminar a los enemigos que vayan apareciendo, varios esqueletos y un par de liches. Ten cuidado de no caer al agua. Si te fijas, a ambos extremos del pasillo, a los lados de las puertas, podrás encontrar varias piedras preciosas que aumentarán tu bolsa.



El guerrero perfecto



El combate directo con Vatar es un error en esta fase, pero sus acólitos pueden ser duros de pelar. Para ello haz lo siguiente: Escoge al caballero, y selecciona la hoja de fuego, entre las espadas, el escudo encantado, el máximo de pociones de salud que puedas y la armadura pesada. Si no tienes suficiente oro para comprar estas armas, vende alguna de las armas secundarias, que no serán de mucha utilidad aquí. Si, de todos modos, deseas y puedes llevar un arma secundaria, utiliza la Redentora con las saetas.

3 ESTA SEGUNDA ESTANCIA de la misión hay que afrontarla en dos partes. Primero, debes buscar un transportador que te lleve a la plataforma superior. Allí, evitando a Vatar y a los esqueletos, deberás apuntar la ballesta hacia el corazón que late a media altura. Varios disparos lo eliminarán. Es probable que tengas que huir al menos un par de veces de los ataques de los esqueletos y de Vatar. Los primeros son sencillos de eliminar, pero los ataques con fuego del demonio y su manía de teletransportarse siguiéndote, harán un poco más pesada esta parte.

4 UNA VEZ ELIMINADO el corazón tienes que abrir la segunda puerta para llegar hasta Jasindra. El sistema es el ya conocido. Localiza la esfera de energía mágica y dispara hasta conseguir derribarla. Las ballestas a usar son las mismas que antes, las de la plataforma superior. Y, por tanto, los ataques se sucederán de igual modo que hace un momento. No te despistes y, si es necesario, abandona la ballesta para reponer energías.

5 POR FIN, LLEGAS AL CORAZÓN de la fortaleza. No te entretengas con Vatar. Un ataque directo no hará mella en él. Una vez más, hay que recurrir a las ballestas. Están situadas en la parte de atrás, frente a Jasindra. Continuan los ataques de fuego y de los esqueletos, así que procura no perder de vista tu barra de energía. Ahora sí, el ataque con las ballestas contra Vatar será fulminante tras varios disparos al pecho o la cabeza del demonio.

Gran Concurso

UFO AFTERMATH

¡Acaba con el invasor!

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN **SMS** DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

Micromanía

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 25 de noviembre de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

SORTEAMOS 20 PACKS CON EL JUEGO UFO AFTERMATH + CAMISETA DEL JUEGO

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **UFO**







No Man's Land

LABRARSE UN FUTURO en tierra de nadie no es cosa fácil, así que hemos preparado estos consejos. Esquivar tiburones, cazar, o defender fuertes son algunas de las cosas que tendrás que hacer.

1 LOS HÉROES son esenciales para cumplir los objetivos de ciertos niveles. Cada héroe tiene una habilidad que resulta muy útil como sanación, disparo certero o hechizos. Pero también es tremendamente débil en el combate. Tienes que dotarlos de "guardaespaldas" que los protejan. Para las acometidas a distancia, usa unidades rápidas, como los perros o los exploradores. Para el ataque cuerpo a cuerpo, tropas más fornidas. En muchos casos, merece la pena limpiar antes el terreno por el que quieres que avance el héroe. No olvides revisar la barra del poder especial de cada héroe, pues tarda en recargarse, y si abusas se agotará.

2 LA FAUNA juega un papel primordial. No envíes trabajadores a explorar, pues los osos o los pumas se los comerán. Si usas la habilidad "nadar" con los nativos, vigila que no haya pirañas, cocodrilos ni tiburones. Puedes "sacrificar" a una unidad, atrayendo al depredador, mientras usas otras para el verdadero "objetivo". Cuando te ataquen perros de presa ingleses, corre por lugares escarpados: los perros se irán dispersando, y podrás abatirlos más fácilmente. Por último, no te olvides de que puedes emplear a los caballos sin montura.

Los efectos globales



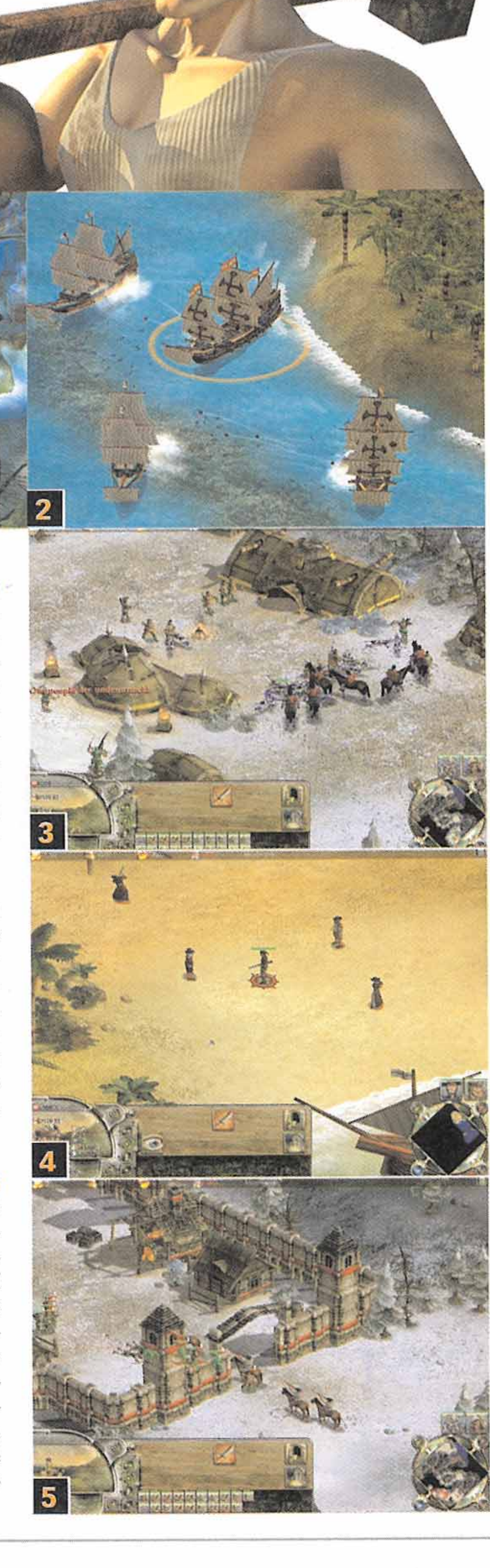
Se trata de una habilidad especial de los héroes que afecta a todo el bando contrario. Si quieres defenderte de él tendrás que eliminar al héroe que lo invoca. Contrata a un cazarrecompensas y envíalo contra él. Después, estudia el efecto nocivo. Si se trata de una plaga, pon más gente a cultivar alimentos. Como última táctica desesperada, forma un grupo con unidades rápidas, y lánzalo al ataque.



3 EN LOS COMBATES MARÍTIMOS lo más importante es la posición y la velocidad de giro. En alta mar, gira en círculos alrededor de tu adversario, y anticípate a sus descargas contando los segundos que pasan entre una y otra. Antes de que disparen, cambia de posición. En los combates en las playas o entre islas, si estás en inferioridad numérica busca pasos estrechos para que no pueda sacar provecho de su ventaja. Si no puedes eludir el fuego, enfila la proa hacia los cañones enemigos para reducir su blanco.

4 LOS CAZARRECOMPENSAS son una excelente baza táctica. Normalmente no los detectas hasta que están encima de tu héroe. Puedes pagarles más que el bando enemigo, pero el rival puede volver a hacer lo mismo. Ten en cuenta varios factores: si la partida acaba de empezar, o has visto muchos edificios y tropas enemigas, el enemigo no tendrá mucho dinero en efectivo, así que no podrá subir la puja muchas veces.

5 LA CONQUISTA DE LOS FUERTES se convierte en un acción imprescindible en los escenarios del viejo Oeste y la colonización española. Nunca olvides que un fuerte conquistado puede ser usado por el vencedor, así que no destruyas sus puertas, simplemente ábrelas y ataca a las tropas interiores. En ocasiones es más rentable soportar el fuego desde las torres, dejándolas intactas. Una vez conquistado el fuerte, podrás usarlas tu mismo. No ataques con todo tu ejército en un mismo punto, pues los defensores aumentarán su porcentaje de acierto. Mantén una fuerza principal, pero dispersa a la cuarta parte de tus tropas.



Age of Mythology: The Titans

AQUÍ TIENES LO QUE NECESITAS SABER de esta estupenda expansión, en campaña y de la nueva civilización, terrorífica en partidas multijugador.



■ **LOS ATLANTES,** para conseguir puntos de favor divino, necesitan construir muchos centros de población, así que explora el mapa para buscar asentamientos.



■ **DISPONES DE 12 UNIDADES** míticas nuevas, las Dríades son muy poderosas. Crea un árbol mítico cerca de una base enemiga y frena su avance.



■ **TODOS PUEDEN SER HÉROES,** incluso los trabajadores. Crea un ejército básico y cuando vayas a entrar en combate selecciónalos a todos y mejora sus unidades.



■ **LOS PASAJES DE LUZ** permiten trasladar unidades rápidamente de un lugar a otro del mapa. Es muy útil para poder gestionar todas las ciudades atlantes.



■ **PONER A PELEAR** a las tropas en reserva allá donde el enemigo las acumule puede sembrar el caos al atacar por sorpresa. Averigua dónde, con el explorador.



■ **COMBINA EL PODER ANTERIOR** con el de "teletransportar" a tus tropas a cualquier lugar del mapa. Lleva a todas tus unidades militares a la base del enemigo.



■ **LA "DECONSTRUCCIÓN"** de edificios es uno de los poderes más potentes. Combínalo con un centauro volador y eliminarás cualquier edificio a la vista.



■ **EN EL OLIMPO** podrás hacer que tus soldados se transformen en unidades míticas poniéndolos junto a los templos. Cada templo permite un cambio distinto.

ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Big Mutha Truckers
El mejor conductor



Entra en el menú de trucos a través de la pantalla de opciones principal e introduce uno de los siguientes códigos para activar cualquiera de estas ventajas:
VARLEY: Camión demonio.
GINGERBEER: Incrementa la velocidad del camión.
LOTSAMONEY: Obtendrás diez millones de dólares.
LAZYPLAYER: Selección de cualquier nivel.
PUBLICTRANSPORT: Tiempo ilimitado para el trayecto.
6WL: Invulnerabilidad.
VICTORS: Tendrás inmunidad diplomática.
DAISHIJINGEBELLS: Accederás a niveles bonus.

Chrome
No van a poder tocarte



Durante el juego, haz que aparezca la consola presionando la tecla **[']** seguido del **[1]** y a continuación introduce los siguientes trucos. Es importante que mantener mayúsculas y minúsculas:
Cheat.GodMode(); Modo dios, inmunidad.
Cheat.AddAmmo(); Obtienes munición.
Cheat.TuneWeapons(); Obtienes armas.
Cheat.FullHealth(); Salud al máximo.
Cheat.NextMission(); Salta al siguiente nivel.

Con los siguientes códigos obtendrás distintos tipos de armas y disposivos:
Cheat.GiveC9A5();
Cheat.GiveTAINitron();
Cheat.GiveMAXatron();
Cheat.GiveGLDragoon();
Cheat.GiveLeRogue();
Cheat.GiveOCIX4();
Cheat.GiveGrenade();
Cheat.GiveHealtex();
Cheat.GiveOCS();

Commandos 3
Claves de la misión



En la **primera misión** de **Europa central** al infiltrarse en la estación hay una **tubería en el río**. Utilízala para ahorrarte atravesar el campamento alemán.

En el desembarco de **Normandía** debes eliminar los **nidos de ametralladora** para que actúe el quitaminas y limpiarte el acceso.

Crown Of The North
Consigue todo lo que quieras

Durante el juego pulsa la tecla **[TAB]** e introduce cualquiera de estos códigos:
KILLSTIG: Matar a Hertig Stig.
RICHARDNICE: Conseguir 1.000 puntos de victoria.
KILLERIK: Matar a Hertig Eric.
DIMMUBORGIR: Enseñar todos los edificios.
KILLBIRGER: Eliminar a Konung Birger.
KILLMENVED: Liquidar a Menved.
KILLHAAKON: Finalizar el juego en campaña.
AIK: Perder 5.000 dólares.
KILLVALDEMAR: Matar a Hertig Valdemar.
MANUNITED: Obtener 5.000 dólares.
STEFANREHN: Jugar en modo dios.
RICHARDBAD: Perder 1.000 puntos.

Freedom Fighters
Liquida a todos tus enemigos



Para activar el modo de trucos debes modificar el fichero **"freedom.ini"** que se encuentra dentro de la carpeta del juego. Crea una copia de este archivo antes de hacer nada, por si cometes algún error. Abre el archivo usando el Bloc de Notas de Windows e incluye la línea: **EnableConsole 1**

Entonces mientras estés jugando presiona **[º]** para que salga la consola, y a continuación introduce los siguientes códigos:
god 1: Activa el modo dios.
giveall: Obtendrás todas las armas.
infammo: Munición ilimitada.
flymo: Podrás volar.
giveall: Obtendrás todo lo que necesites.
giveneeded: Te da lo que necesitas para cada nivel.
goto (map): Te lleva a las coordenadas que indiques.
hiraclip: Modo balanceo.
invisable: Invisibilidad.
nailgun: La recortada.
no_damage: Invulnerabilidad.
blockfire: Bloquea el fuego del enemigo.

Truco del mes

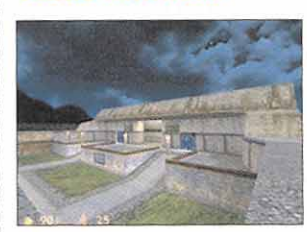
Jedi Knight - Jedi Academy
El mejor Jedi



Para acceder los trucos, mientras te encuentres e el juego debes de activar la consola pulsando **[Mays] + [º]** Dentro de la consola, escribe **"devmapall"**. Entonces, teclea cualquiera de estos códigos para activarlos:

god	Activa el modo dios.
noclip	Quita el modo balanceo.
notarget	Los enemigos te ignorarán.
kill	Suicidio.
give all	Todas las armas y vida al máximo.
give health	Energía al 100%.
give armor	Armadura completa.
give ammo	Te da munición.
undying	Modo con muertos.
quit	Salir del juego inmediatamente.
devmap	Carga en mapa trucado.
timescale #	# debe ser .5 para velocidad media, 1 normal.
levelshot	Captura una imagen de la pantalla.
force_heal	Incrementa el nivel de salud.
victory	Finaliza el nivel y te da la victoria.

Harbinger
Vidas infinitas



Mantén pulsado **[ALT y ENTER]**. Entonces teclea la palabra **"liveswillgoon"** y obtendrás 5 vidas extra, repítelo tantas veces como necesites, no hay límite.

Homeworld 2
Cruza el Universo



Haz una búsqueda dentro del directorio donde está instalado el juego para localizar el archivo **"persist*.lua"** (Está en una de las subcarpetas) Donde el * corresponde al número de misión. Abre el archivo y con cualquier editor de texto, como el Bloc de Notas y



Presenta la colección
Los Mejores Juegos para PC

ELITE EDITION

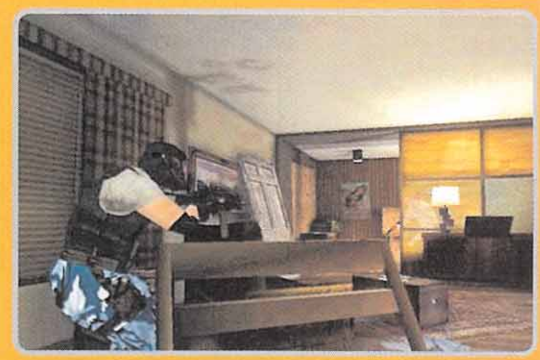
¡¡Dirige a las fuerzas de élite de la policía de Los Ángeles en la versión más completa del legendario juego «SWAT 3»!!

SWAT 3
CLOSE QUARTERS BATTLE™

SIERRA

PC CD

JUEGO ORIGINAL · PC • CD ROM · COMPLETO





ESTE MES DE REGALO

SWAT 3 ELITE EDITION

- Disfruta de cinco misiones extra, exclusivas de la versión "Elite Edition".
- Nuevos personajes, acciones, movimientos y gráficos mejorados.
- Crea escenarios y misiones con las potentes herramientas que incorpora.

REVISTA+SWAT 3 ELITE EDITION

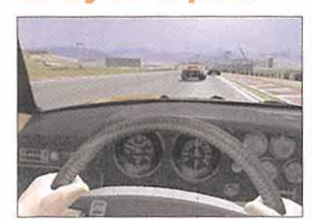
A LA VENTA EL 4 DE NOVIEMBRE

POR SÓLO 3,95€



localiza el lugar donde pone **"RUs ="** que estará al comienzo del mismo. Entonces sólo debes cambiar lo que siga al igual, para así acceder a la misión deseada.

Mercedes Benz World Racing
El rey de la pista



Editando tu nombre de jugador puedes obtener distintas ventajas:
Si usas el nombre **FULL HOUSE** podrás obtener los vehículos y circuitos para multijugador. Del mismo modo, si pones como nombre **ALLUCANGET** desbloquearás todos los coches y circuitos de modo un jugador.

M.G.S.: Substance
Chascarrillos



Despertar a un guardia:
Mientras Ninja Radien esté en modo sigiloso, acércate a un guarda inconsciente y pon la cámara en primera persona. Entonces ataca al guardia a la cabeza, esto hará que se despierte, pero tu podrás matarle ya sin demasiada dificultad, una vez hecho eso esconde el cuerpo para que no puedan encontrarle los demás guardias y por lo tanto tampoco te encuentren a ti.

Déjate coger por Gurlugon:
En la misión 17 cuando luchas contra Gurlugon te vistes con el uniforme del enemigo, en vez de atacarte. Gurlugon se enamorará locamente de ti, te cogerá y se irá contigo. Esto contará como una misión no completada pero es divertido.

Gurlugon se suicida:
Cuando te encuentres con Gurlugon debes esconderte tras una caja muy grande que hay a la izquierda. Cuando la caja se rompa aparecerá una revista. Esto hará que Gurlugon se vuelva loco llegando a suicidarse. La misión será un éxito.

Moto GP 2
Elige el piloto a tu gusto



Podrás entrar en el modo de motos editando el logo de cualquier moto poniendo **"KINGPIN"** en ella.

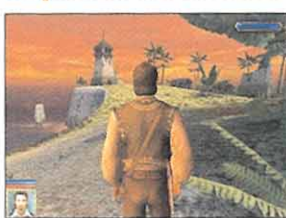
Modo leyenda:
Para acceder al modo de los mejores debes superar los recorridos del 62 al 66.

Valentino Rossi:
Si consigues 1.000.000 de puntos en el modo acrobático podrás jugar con Valentino Rossi como piloto.

Acceder a pilotos:
Para poder acceder a distintos corredores fácilmente, debes de empezar en el modo acrobático y ganar la carrera en nivel profesional. Entonces arranca cuando estés cerca de 3.000 y no te salgas de la pista. Si haces esta sencilla operación en unas 8 carreras conseguirás poder elegir el piloto que desees.

Piratas del Caribe
El pirata invencible





Copia dos archivos del directorio **\PROGRAM** en el directorio del juego \PROGRAM**seadogs.c** en GAMEDIR\PROGRAM y \PROGRAM/CONTROLS**INIT_pc.c** en el directorio **GAMEDIR\PROGRAM\CONTROLS.** Después de hacer esto, al arrancar el juego, podrás activar distintas ventajas con estas teclas:
Y: modo dios.
U: modo ametralladora. (cámara en primera persona)
I: 100000 unidades de oro.
P: Ponerte neutral con todas las naciones.

Rebels Prison Escape
Eres libre



Antes de nada debes editar el archivo **"rebels.cfg"** que se encuentra dentro del directorio donde está instalado el juego. Después, con cualquier editor. En el lugar donde esté el texto **"checkvideo=#"** (está más bien al final) sustituye por un **6** el símbolo **#**. A continuación guarda los cambios del archivo. Ahora ya puedes arrancar el juego y podrás comenzar la partida en cualquiera de los niveles de «Rebels Prison Escape».

Truco del lector

X-plane
Surca los cielos

Carga de combustible ilimitada:
Para conseguir combustible infinito, sólo debes introducirte en el menú, concretamente en la parte de **peso y gasolina**, pon el combustible al máximo tantas veces como quieras mientras estás volando.

Alcanzar el espacio antes:
Para llegar antes al espacio debes de pilotar el X-15 y usar el B-52 en Localización/Especial durante el vuelo. Presiona **[espacio]** para volver a tu posición inicial. Después de un cierto tiempo estarás sin gasolina, pero en el espacio.

Pedro de la Rosa, (Barcelona)

Total Immersion Racing
El piloto más experto



Usa los siguientes nombres antes de comenzar cualquier carrera, y así podrás alcanzar la victoria mas fácilmente. Recuerda que no todos ofrecen ventajas:
Loaded: Podrás usar cualquier coche disponible en el juego.
Downforce: Obtienes el coche de tipo KART.
Road Sweeps: Disponibles todos los circuitos.
Feather: Reduce la fuerza de gravedad.
Poke: La acción se ralentiza a cámara lenta.
Walk it: Los ordenadores de a bordo de los coches funcionan más lentos.
Road Trip: La dificultad de las carreras es máxima.
Swadow: Efecto desconocido.

Warrior Kings Battles
Nada te detendrá



Mientras juegas, teclea cualquier código y pulsa la tecla **[ENTER]**.
Gimmegimme: Obtendrás recursos extra.
Doyousee: podrás ver el mapa al completo.
Makemenails: Invulnerabilidad (no total, pero serás muy difícil de matar)

Dinero y material:
Sólo sirve para los paganos en caso de que se encuentren mal de dinero o materiales. Construye el **"Templo de la luna"**, entonces haz un arquero druida, dirígete a una mina de piedra u oro, crea un elemental de oro o piedra, y destrúyelo. Esto hará que en el suelo aparezcan unas 10 ó 15 piezas de oro. Cuanto más repitas esta operación más oro conseguirás. Entonces manda a tus peones cerca de estos recursos para recogerlos.

Envíanos tus trucos

Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

Pollos sin cabeza

Según diversos rumores, Sierra está programando un nuevo juego de Larry... pero sin Al Lowe. Olvidan que Lowe es el "gurú" de la serie: su creador, programador, guionista, chistero, y compositor. Al Lowe fue despedido por los anteriores dueños de Sierra después de 20 años en la empresa, cuando su último juego, «Leisure Larry VII», se vendía a buen ritmo. Ha dicho que le encantaría trabajar en una continuación. Entonces, ¿dónde está el problema? Un juego de Larry sin él, es como una película de Indiana Jones sin Harrison Ford. LucasArts ya ha intentado hacer «Full Throttle 2» sin Tim Schaffer, y todos conocemos las consecuencias. Si no van a lograr mantener el espíritu de la saga, mejor dejarla descansar en paz...

ACCIÓN

BATTLEFIELD 1942
¿Submarinos?



He oído que puedes llevar submarinos, pero me he pasado las campañas del Eje y los Aliados y ni rastro de ellos. ¿Qué hay que hacer para montarse en ellos? Lo raro es que hay barcos que llevan sonar y pueden lanzar cargas de profundidad contra submarinos.

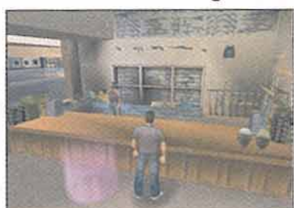
Víctor "Vader"

Puedes usar los submarinos cuando juegas en el modo multijugador. Los encontrarás en los mapas de Midway o Guadalcanal.

GTA3: VICE CITY
Atracar comercios

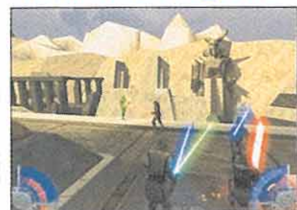
Sé que en Vice City, con tu personaje, puedes entrar y robar una tienda, pero no sé como. Cuando me cargo al dependiente suena la alarma, viene la poli y no veo la pasta por ningún lado...

Sergio Pérez



En lugar de liquidar al dependiente, apúntale. Al poco tiempo, dejará fajos de billetes sobre la mesa. Si le apuntas mucho rato aumentará tu nivel de "se busca", por lo que no conviene que abuses. Tampoco lo hagas en una tienda de munición, ya que el propietario te disparará.

JEDI ACADEMY
Tumba de Ragnos



He llegado hasta el desierto, en donde tengo que buscar el templo de Ragnos, pero no consigo saltar al otro lado del hoyo en la arena. ¿Qué hay que hacer para continuar?

Germán S. Ferrer

Sólo tienes que caminar por la arena hacia la izquierda, saltar el primer precipicio y empujar un obelisco para que haga de puente. En el siguiente hoyo, déjate caer y descubrirás una especie de alcantarilla que te llevará al otro lado. Después de las lanzaderas imperiales verás unas escaleras muy altas que llevan al templo.

MAX PAYNE
Cruzar el puente

Estoy en el muelle, en el capítulo "Una oferta que no podía rechazar" y al llegar al puente no sé cómo atravesarlo sin caer al agua. ¿Cómo puedo seguir avanzando?

Guzmán B.



Fíjate en el cartel que hay junto al camión "utilice zapatas de bloqueo para las ruedas cuando aparque en esta zona". Está en inglés, pero es la clave para pasar al otro lado. Como hay una pendiente, si quitas el taco de madera que bloquea las ruedas, el camión se precipitará al río y te servirá de de improvisado puente sobre el que pasar.

Microencuesta

¿Qué opinas de los juegos con finales abiertos...?

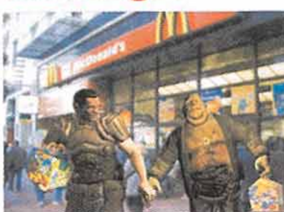
Con un 62% de los votos, la victoria de aquellos que prefieren varios finales y posibilidad de volver a jugar, para descubrir nuevos secretos, ha sido aplastante. Por el contrario, el 34% de los votantes prefieren los finales únicos, para que la historia tenga coherencia y esté bien terminada. El 4% restante opina que depende del tipo de juego: en un juego de rol o un arcade, es más adecuado que haya finales abiertos, al contrario que en una aventura, cuyo final debe tener un único desenlace.

El próximo mes:
Si para bajar el precio de los juegos tuvieras que renunciar a algo, ¿de qué prescindirías?

1. Del doblaje. De todas formas, no suele ser bueno.
2. De un manual detallado y a todo color.
3. De los estuches con presentaciones de lujo.

Curiosidades

Tan amigos



No va a ser primicia en ningún programa de televisión de la prensa del corazón. El nuevo cotilleo de esta temporada es la reconciliación que une al marine espacial de «Doom 3» con su –hasta ahora– antagonista, el zombie mutante. Nuestros fotógrafos los pillaron con las manos en cariñoso enlace, saliendo de un conocido establecimiento de comida rápida. Enhorabuena al autor de tan peculiar montaje.

Del PC al cine



Tras «Resident Evil» y «Alone in the Dark», otra de las sagas clásicas de aventuras de terror, «Silent Hill», va a dar el salto a la gran pantalla. El productor de "Araña", Samuel Hadida, y Davis Films han comprado los derechos cinematográficos. De momento, lo único que se sabe es que el director será Christophe Gans, que ya dirigió el largometraje "El Pacto de los Lobos", con Monica Belucci.

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e-mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid



No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

AVENTURA

BROKEN SWORD III
Inquietudes



¡No puede ser! ¡Decidme que la preview sobre «Broken Sword III» es un adelanto del Día de los Inocentes! ¿Luchas? ¿Morir? Llevo años esperando esta aventura, y resulta que me lo han convertido en un «Indiana Jones». Esperemos que «The Westerner» nos dé un respiro...

Daniel Rubio

Tranquilo, «Broken Sword III» será una aventura en toda regla. No es como «Tomb Raider», pues no hay que hacer saltos milimétricos ni mueres a las primeras de cambio. Las escenas de acción son consecuencia de la resolución de un puzzle, y no exigen habilidad, tan sólo reaccionar a los acontecimientos. En cuanto a «The Westerner», todo indica que se trata de una aventura de las de toda la vida.

SALAMMBO
La bestia y las abejas

Estoy jugado a «Salammbo». He salido del campamento mercenario y llegado a la montaña. Enseguida aparece un monstruo, pero haga lo que haga, siempre me coge. ¿Cómo hago para evitarlo?

Arantxa Lemes



Tienes que actuar rápido: toma la cañada situada más a la derecha, y sigue hasta la rampa del esqueleto. Sube hasta arriba, gira, pasa el esqueleto, y busca un montón de rocas junto al borde, frente a la pared del cañón. Coge una y lánzala a la colmena, para que las abejas se hagan cargo de la bestia.

SILENT HILL 2
El panel de la puerta

Estoy atascado en «Silent Hill 2». Me encuentro en la Sociedad Histórica, en una sala a oscuras. Al encender la linterna, la habitación se llena de insectos y la puerta no se abre, pero hay un pequeño panel donde introducir tres dígitos. ¿Cuál es la combinación correcta?

José Ángel Magaña

Si observas el panel, verás que tres números están iluminados. Prueba distintas combinaciones con los tres números, hasta que des con la clave correcta...

THE LONGEST JOURNEY
El flotador

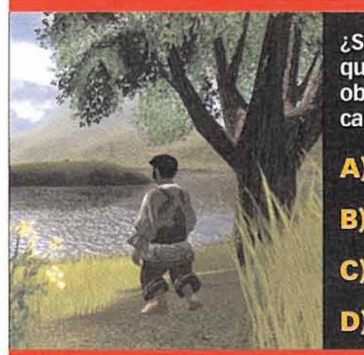
Estoy atascada en el Acto II de «The Longest Journey». Ya se ha ido el detective pero no se cómo coger el flotador, la cuerda y las tenazas. ¿Cómo lo hago?

Patricia Rodríguez



Las tenazas están en la máquina, en la pensión. Repara los cables con el anillo de oro. Después, gira el interruptor izquierdo dos veces, y repite con el derecho; el izquierdo otras dos veces, y el derecho una; por último, una vez cada uno. Gira la válvula de la bombona y acciona la rueda roja para coger las tenazas. Ahora, asómate a la ventana de la habitación de April, y echa el pan en el flotador. Espera a la gaviota, recoge la cadena donde se ha enganchado la cuerda y sigue al flotador...

Pasatiempos 1



¿Sabrías decirnos de qué juego basado en la obra de Tolkien es esta captura de pantalla?

- A) War of the Ring
- B) El Retorno del Rey
- C) Middle Earth Online
- D) El Hobbit

Lenguas de trapo

"Estoy ansioso por probar «Half Life 2» por lo que vi en el E3. Impresionante. También espero con impaciencia «Duke Forever» y «Doom III»"

John Romero, exprogramador de arcades 3D.

"A medida que los aventureros ocasionales se han marchado, los puzzles se han hecho más oscuros. Queremos volver a traerlos, y regresar a la situación de hace 10 años."

Charles Cecil, creador de «Broken Sword III».

"EA, Microsoft y Midway me dijeron a la cara que sólo están interesados en productos para los jóvenes varones juegoadictos. Saben que hay otro mercado, pero no están interesados."

–Jane Jensen, creadora de «Gabriel Knight», explicando porqué ha firmado con The Adventure Company

"Le hemos dado la importancia que merece a las hinchadas, especialmente a los cánticos y por eso hemos incluido algunos tan famosos como el "you'll never walk alone" del Liverpool."

Pierre Hinzte, productor asociado de FIFA 2004.

"Para decidir las innovaciones y correcciones nos hemos basado en las opiniones de los usuarios de páginas en los foros oficiales."

Pierre Hinzte, productor asociado de FIFA 2004.

"¿Os habéis preguntado por qué, cuando atacáis a una unidad montada, tanto el jinete como su montura resultan muertos al mismo tiempo?"

James Parker, productor de «Lords Of Everquest»

Hermanos de soft

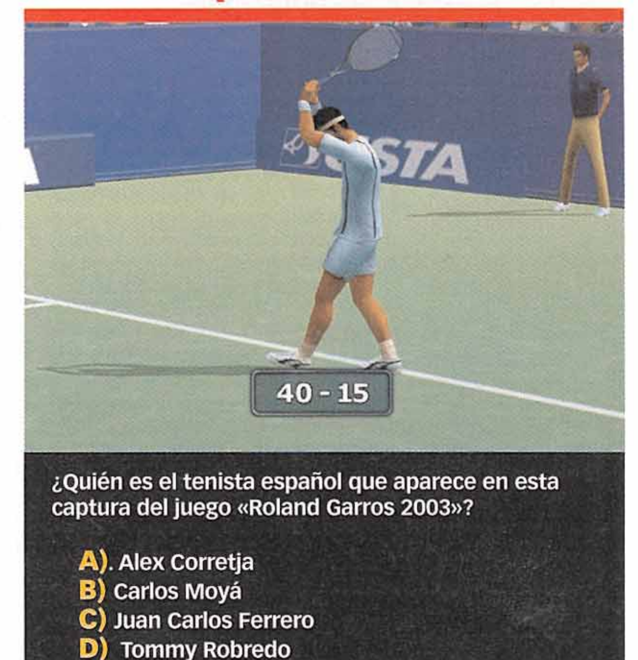
Aquí podeis ver las similitudes gráficas entre «Midnight Club II», a la izquierda y «Grand Theft Auto, Vice City», a la derecha. No, no se trata de un plagio. Simplemente, ambos títulos están realizados por la misma compañía, Rockstar Games. Como quiera que están ambientados en ciudades californianas, la similitud entre ambientes con palmeras y bellos atardeceres está más que justificada.

Ojo con la bola



Los que habéis jugado al tenis sabéis muy bien lo que puede llegar a doler un pelotazo con esa pequeña bola amarilla volando a casi 200 km/h, pero sorprende comprobar que los entes virtuales también tienen miedo a recibir uno, como se aprecia en esta imagen de «Roland Garros 2003». En esta ocasión Marat Safin por los suelos y el recoge pelotas esquivando como puede tan peligroso proyectil.

Pasatiempos 2



¿Quién es el tenista español que aparece en esta captura del juego «Roland Garros 2003»?

- A). Alex Corretja
- B) Carlos Moyá
- C) Juan Carlos Ferrero
- D) Tommy Robredo

Escuela de estrategas



El Miliciano Partizano

Ni un minuto de descanso

Seguro que muchos de vosotros aún os estáis reponiendo de la avalancha de juegos que nos ha llegado con el mes de octubre. ¿Aún no habéis jugado a «Commandos 3»? ¿No tenéis la primera ampliación de «Command & Conquer: Generals»? ¿Se os ha escapado «Homeworld 2»? Pues este mes tampoco nos va a dejar mucho respiro. Por si «The Titans», primera expansión del rotundo «Age Of Mythology», no fuera suficiente, noviembre y nos traen un montón de nuevas promesas. Para empezar, los seguidores de la trilogía de Tolkien, van a tener donde elegir, con «War Of The Ring» y «El Retorno del Rey». Pero también, este mes aparece «Lords Of Everquest», ambientado en la serie de videojuegos de rol multijugador más aplaudida de todos los tiempos. ¿Y qué tal suena «Imperium II»? Y es que, aunque tal oferta suena un tanto abrumadora, sin duda, hay que felicitarse.

DEPORTIVOS

CYCLING MANAGER 3
Líder con dopaje



En las etapas de montaña, los ciclistas que quedan fuera de control pasan a ser los primeros de la general, como si el juego sólo leyese el tiempo en ruta y, al estar poco tiempo, los coloca de líder.

Gaga Roolz

En principio, el parche que actualiza a la versión 1.2 soluciona este error. Puedes encontrarlo en la página oficial del programa en http://www.cyclingmanager.com/

FIFA 2003
Parches a la jugabilidad

He oído hablar de parches que alteran los valores dinámicos del balón y la IA de «FIFA 2003», ¿Dónde los encuentro, y cómo se instalan?

Gabriel Sanz



Aunque puedes editar personalmente los ficheros "ai.big", "ini.big" y "soccer.ini", el proceso es algo complicado porque es necesario cambiar la extensión de estos archivos con el editor gráfico de EA Sports. En la página www.fifa2003.com puedes encontrar instrucciones detalladas y también puedes descargar, de la sección de parches de IA, los archivos creados por otros usuarios. Algunos de ellos son realmente buenos y mejoran notablemente el realismo y la jugabilidad.

FIFA 2004
Sistemas y estadios

¿Podríais decirme en qué consiste el sistema "Football Fusion" y qué nuevos estadios pertenecientes a la liga española se incluirán en dentro de«FIFA 2004»?

David García



"Football Fusion" es un sistema de integración entre la simulación de los partidos en «FIFA 2004» y la gestión deportiva de «Total Club Manager 2004». Para que nos entendamos, la integración permite importar los archivos de las competiciones y los equipos para llevar ser el director deportivo y entrenador del equipo en «TCM 2004» pero jugar los partidos en «FIFA 2004». Respecto a tu segunda pregunta, el único estadio de la LFP que debuta en «FIFA 2004» es el madrileño Vicente Calderón.

ISS3
Jugar en casa



El juego se ha instalado en mi PCcorrectamente, pero cuando intento jugar sale es siguiente mensaje: "los registros de este juego no están en el disco duro" y automáticamente se queda bloqueado el ordenador y tengo que reiniciar. He probado en tres ordenadores de amigos y el juego no funciona, pero en la tienda en la que lo compré sí funciona correctamente. El juego no indica absolutamente nada al respeto de la instalación ni atención al cliente. ¿Qué puedo hacer?

Guillermo Fernández

Es posible que se trate de un problema con WindowsMe, sistema operativo poco testado en la instalación de los juegos, pues las pruebas suelen incidir en Windows 98SE y WindowsXP. Como el mensaje de error se refiere a archivos que el ejecutable no encuentra, es posible que alguno haya quedado dañado o esté corrupto, reinstala el programa tras defragmentar el disco duro. Por último, instala DirectX9, así como los últimos controladores de tus componentes: tarjeta gráfica, placa base, tarjeta de sonido... Si no consigues solucionar el problema, el teléfono de contacto de Konami España es el 902 111 573.

NBA LIVE 2003
Liga ACB

Me gustaría saber desde dónde me podría descargar parches para poder jugar con los equipos de la liga española o la Euroliga que con este juego de EA Sports.

Antonio



Puedes descargar los archivos y las instrucciones necesarias para el proceso de instalación desde la siguiente página web: www.acblive.com

Quién es quién



Chris Roberts : El galáctico

DE PEQUEÑO le encantaba contar historias e ir a las salas recreativas para jugar a «Space Wars», «Galaga» o «Galaxian». Para unir ambas aficiones aprendió él sólo a programar en un Sinclair ZX81 con 1K de memoria.

SU PRIMER JUEGO EDITADO fue «Wizadore» y lo publicó bajo los auspicios de la compañía Imagine, subsidiaria de Ocean Software, en 1984. Fue número uno de ventas durante 8 semanas. Sus siguientes juegos, «Match Day» y «Stryker's Run» repetirían posición.

ANTES DE ENTRAR EN LA UNIVERSIDAD decidió tomarse un año sabático para preparar juegos. Corría el año 1987 y el proyecto más inmediato se llamaba «Times of Lore» para Commodore 64. ¡Curiosamente se programó sobre un IBM PC!

VISITANDO UN LOCAL de partidas de D&D vio varios dibujos que representaban a personajes de fantasía. Tanto le impresionaron que pidió al artista, Dennis Loubet, que le ayudara en su juego. Ambos trabajarían después para Origin.

LA IDEA PARA CREAR «WING COMMANDER» le vino de su pasión por la ciencia ficción y la 2ª Guerra mundial. De hecho el ambiente del juego recrea el frente del Pacífico con dos contendientes y varias islas o atolones que podían hacer el papel de mundos por conquistar.

EN 1993 SALE AL MERCADO «STRIKE COMMANDER» un revolucionario simulador de vuelo en disquetes de 3,5" (8 nada menos) que aprovechaba al máximo la tecnología del momento. De hecho, en 1991 ya había posibilidad de realizar el juego pero hubo de retrasarse ante la falta de equipos capaces de moverlo.

«WING COMMANDER III» SUPONE LA UNIÓN del motor de «Strike Commander» con imagenes de actores reales de la talla de Mark Hamill , John RhysDavies o Tim Curry, y la pornostar Ginger Lynn. Resulta ser un éxito sin precedentes.

EN 1996, TRAS «WING COMMANDER IV» abandona Origin para fundar su propia compañía, "Digital Anvil", de la que saldrían juegos tan espectaculares y fieles al espíritu Roberts como Starlancer y «Freelancer»

ESTRATEGIA

BLACK AND WHITE
¿Salvamos a mi hermanito?

@ En la cuarta isla hay un reto en el que una mujer tiene que llegar a su pueblo para darle medicinas a su hermano y, hasta donde yo sé, me parece que lo hago bien. Sin embargo, cuando la mujer llega al pueblo, su hermano muere delante de ella. ¿Cómo se resuelve esta búsqueda? ¿Cuál es la recompensa, si la hay?

CartDestr



Sigues correctamente todos los pasos necesarios, pero hasta que no descargues el parche que soluciona este y otros defectos, no podrás superar esta prueba. Encontrarás la actualización que necesitas en www.bwgame.com. La recompensa por esta misión es nada menos que la criatura lobo.

COMMANDOS 2
Misión extra

@ Estoy en la misión "Salvar al soldado Smith", y antes de acabarla he buscado por todas partes el último trozo de fotografía, que encontré en el avión. Al recogerla, en lugar de acabar la misión cuando Smith llama por radio, la misión continúa. Los he puesto de mil maneras, pero el botón que hay en la esquina inferior derecha –para que comience la invasión– no funciona ¿Sabéis lo que hay que hacer?

Mario Cuevas

Antes de comenzar la invasión, debes detectar y desarmar las 48 minas que hay en la orilla del río, para situarlas después en el camino de los alemanes. Coloca una de control remoto en la carretera estrecha cerca del extremo Este del mapa, una anti-tanque en la que hay al Noreste de la iglesia, y otras dos por control remoto entre los dos postes al sur de la encrucijada. Planta las minas alrededor de la iglesia. Guarda algunas para plantar al Oeste del puente, y esconde a todo el mundo en la iglesia. Sube el francotirador al tejado, y que comience la fiesta.



Pasatiempos 3



¿Cuántas versiones han aparecido para PC del juego Microsoft Flight Simulator?

A) Sólo una B) Seis C) Nueve

C&C: GENERALS
Errores técnicos

@ Al poco de empezar una partida multijugador, el juego me echa al escritorio alegando "problemas técnicos". ¿Qué es lo que sucede?

Andrés Prieto

El problema puede deberse a que tengas dos módulos de memoria diferentes (prueba a quitar uno), a recalentamientos del procesador o a una mala instalación del juego. En cualquier caso, es conveniente gran cantidad de memoria (512 MB) y una tarjeta gráfica potente para que el juego no se atasque.

Pasatiempos 4

1. ¿Qué personaje aparecía en el final con Zangief en «Street Fighter II»?

A) Gorvachov
B) Clinton
C) Ivan Drago

2. ¿Cómo recuperaba salud el xenomorfo en «Aliens vs Predator»?

A) Devorando cabezas
B) Cogiendo botiquines
C) Regresando al nido

3. ¿Qué jugador aparecía en la carátula de la caja de «FIFA 2001»?

A) Raúl
B) Mendieta
C) Luis Enrique

Elegidos para la gloria



NWN HISPANIA es un portal de habla hispana lanzado recientemente que recoge e informa a toda la comunidad de jugadores de Neverwinter Nights, ofreciendo colaboraciones y ayudas. Ahora, sus creadores han lanzado una magnífica iniciativa. Se trata de un concurso de creación de módulos para el citado juego en dos categorías, Pro para los expertos y Noob para los amateur. Si quieres obtener más información visita el portal www.nwnhispania.com



EL EQUIPO DE SCUMMVM está desarrollando un efectivo emulador que permite hacer funcionar casi todas las aventuras gráficas antiguas de LucasArts basadas en este motor gráfico, con el sistema operativo Windows XP. Entre ellas «Maniac Mansion», «Monkey Island» o el aclamado «Day Of The Tentacle», así como los «Simon The Sorcerer» de Adventure o «Broken Sword 2» de Revolution. Echadle un vistazo en: http://scummvm.sourceforge.net/.



EL ÉXITO DE LAS COMPETICIONES del magnífico juego de velocidad online «Live for Speed» que tanta aceptación ha cosechado desde su reciente "puesta a punto", se basa en la consecución de récords de vuelta oficiales que aparecen en la página oficial del programa, en www.liveforspeed.com. Y si os preguntáis cómo se pueden registrar semejantes tiempos, podéis bajaros la repetición para ver a los participantes "subiéndose por los pianos". Todas las secuencias son de una espectacularidad digna de ver.

Maníacos del calabozo

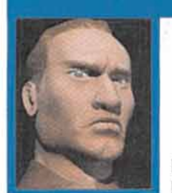


Magallanes

Igualdad de condiciones

Bueno. Nos han hecho sufrir un poco, pero por fin está confirmado el lanzamiento de «Star War Galaxies» en Europa, después de unos meses de incertidumbre. Ahora, para disfrutarlo sólo nos quedan unas semanas de espera. Pronto también, iremos viendo aparecer una nueva raza de juegos de rol online, con mundos persistentes de todas clases y la ineludible cuota mensual para poder jugarlos como denominador común. Van a ser estos, meses muy interesantes para el género, con grandes lanzamientos que harán que más de uno se decida a instalar una conexión de banda ancha en su morada. Ahora bien, sin estos programas tienen el éxito que pretenden, –es de esperar que sí– ¿podremos jugar desde nuestro país en igualdad de condiciones con el resto de aficionados de todo el mundo? ¿Existe una infraestructura que garantice una óptima conexión para jugar? Estas cuestiones, que pronto se irán resolviendo, serán decisivas para poder disfrutar de los juegos que tanto esperamos.

Zona arcade


El Agente Ryan

¿Vamos acelerados?

Cada cierto tiempo hay que rascarse el bolsillo y cambiar el hardware si queremos disfrutar de los juegos más avanzados, pero aún así, son muchos los que se martirizan a cada cambio de tarjeta gráfica. ¿Comprar la más avanzada para que aguante tiempo? ¿Algo modesto para no arruinarse? Nosotros, para los que el género de acción es casi una religión, hemos de afrontar con la adquisición de un nuevo hardware, mayor riesgo, porque este género es el que más exigencia plantea en este aspecto. Pero, a la hora de comprar, nadie puede hacer una recomendación concreta que sirva a todo el mundo. Lo único que se puede hacer, es definir las prioridades propias y comprar conforme a ellas. El hardware baja de precio siempre, y el mejor momento para comprar es "ahora", siempre que sea necesario. Pero eso sí, teniendo en cuenta la poca fiabilidad en las previsiones de lanzamiento, creo que la clave está en no anticiparse demasiado.

EUROPA UNIVERSALIS 2
Prohibido comerciar

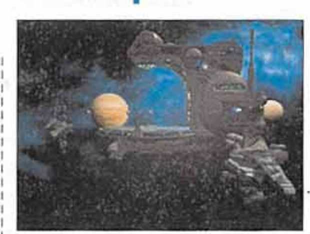


Tengo un problema con un juego que, en mi opinión, es magnífico: «Europa Universalis 2». Cada vez que abro el menú de comercio, se cierra el juego repentinamente, y aparece el escritorio de Windows. El sistema operativo me da un mensaje diciéndome que ha habido un problema con el archivo "Ddhelp.exe". ¿A qué se debe? ¿Cómo lo soluciono?

Jorge Guijarro

El error que señalas está relacionado con DirectDraw Helper "ddhelp.exe", uno de los archivos de DirectX que se encargan de la representación gráfica de imágenes 2D. Para solucionarlo, te recomendamos que reinstales estos controladores de DirectX 9.0 en su última versión y, si el problema persiste, que actualices los controladores de tu tarjeta gráfica.

HAEGEMONIA
Perdidos en el espacio



Tengo un problema con el juego «Haegemonia». Hay una misión del cuarto capítulo en la que me tengo que cargar una extraña base, conocida como base Solon, pero es imposible, y ya no sé que hacer. ¿Me podríais echar una mano?

Alex

Es sencillo: No tienes que cargarte la base. Lleva hasta ella un caza normal. Aunque el caza será destruido, tus objetivos cambiarán. Tendrás que investigar la base. Un comandante Kariak te dará información y tecnología Kariak, totalmente gratuita que, tras investigarla, te otorgará una segunda, el Disruptor de Sistema Solon, también gratis. Completada esta nueva investigación, monta a tu héroe principal en otro caza y aproxímalo a la base. Se te informará de que la actividad de ésta ha cesado.

IMPERIUM II
Rumores en la red

En Internet he estado oyendo rumores sobre la salida de «Imperium 2»... ¿Podría ser verdad? Se dice que hasta reservan el juego. ¿Qué sabéis del tema?

Pep Reyner



Que no es un rumor de los que circulan por Internet, –que en su gran mayoría son infundados– si no de una propuesta cierta. La nueva entrega del popular juego de Haemimont Games está prevista para finales de año. Añade dos nuevas civilizaciones –íberos y cartagineses– y muchas otras sorpresas.

LOS SIMS: SUPERSTAR
¡Qué duro es ser modelo!



Tengo un problema con «Los Sims: Superstar». No puedo subir el nivel de Fama de mi Sim ya que, cuando tengo que hacer una sesión fotográfica, como hay que elegir entre una secuencia de tres para posar, nunca acierto. Quisiera que me dijerais si hay algún truco o alguna forma de pasar esta prueba. Muchas gracias.

Elisa Rivera

Para pasar esta prueba, sólo tienes que fijarte en las reacciones de tu fotógrafo al escoger tu serie de fotos. Para empezar, escoge una pose idéntica para las tres. Observa cuáles de las tres reacciones no han gustado, en el orden en que se producen, y cambia éstas por la segunda pose. Sólo tendrás que hacerlo una tercera para incluir la tercera pose en su orden correspondiente. A partir de ahí, todo será vino y rosas para tu Sim.

HARDWARE

BLOQUEO CON JUEGOS
Problema de calor

Mi ordenador se bloquea con juegos en 3D. Tengo un Pentium 4 a 2 GHz con 264 Mb de RAM y una tarjeta gráfica nVidia GeForce 4. ¿Cual puede ser el problema?

Sergio Bartolomé



Si ya has actualizado la BIOS de tu placa base, has instalado los controladores más recientes del chipset y la tarjeta gráfica, así como DirectX9, el problema de-

A debate

¿Qué opinas del distinto tiempo de desarrollo que se emplea en os juegos? ¿Donde está el equilibrio?

Otro tema polémico de por medio el que nos ocupa este mes. Mientras que no dejan de aparecer constantes expansiones o nuevas ediciones de muchas series conocidas, el desarrollo de otros juegos se prolonga durante años y años. Ángel Casas afirma convencido que con juegos como «Half-Life 2» el tiempo es lo de menos, sólo importa la calidad final, mientras que Charlie K. ve totalmente normal que un cambio tecnológico suponga un gran esfuerzo en tiempo y dinero. Toni Zaragozá argumenta, con buen criterio que hay ciertos juegos como FIFA que disponen de una base "fija" que va evolucionando. Un código fuente modular, y por lo tanto, no requieren plantearse desde cero en cada entrega. Felipe G. es de opinión similar, y nos explica que no es el avance tecnológico la única razón; "detrás de juegos como «Warcraft III» o «Unreal 2» hay un enorme esfuerzo de diseño artístico, que puede llevar meses e incluso años". Por su parte, FenderMan, por email, nos vuelve a sacar el manido tema de «Duke Nukem Forever», y nos dice que el tiempo invertido en crear un juego nunca es proporcional a su calidad, sino que depende de la gente que trabaja en él; "no es lo mismo un grupo de tres personas con un presupuesto ajustado que una empresa como Valve. Con el mismo tiempo, los resultados en el segundo caso pueden ser mucho mejores", apuesta. Así pues, parece que los recursos no son siempre la medida de todas las producciones. Un mayor período de creación permite que compañías modestas puedan competir, aunque el tiempo juega siempre en contra de la rentabilidad. Establecer una fecha de salida puede llegar a ser muy arriesgado.

Para el mes que viene: ¿Crees que ha llegado el momento de que los juegos comiencen a salir en DVD?

be ser de hardware, concretamente en la tarjeta gráfica. Comprueba que el ventilador de la GPU funciona correctamente, porque un exceso de calor es el síntoma más evidente en este tipo de problemas. Revisa también la disipación de la CPU y de los módulos de memoria RAM. Si sigue sin solucionarse, cambia la tarjeta gráfica, puedes probar con cualquier tarjeta de nVidia que tenga aceleración 3D y con los mismos juegos.

FILTROS GRÁFICOS
¿Son necesarios?

Siempre que entro en la configuración de mi tarjeta gráfica, veo casillas que marcan "suavizado de líneas" y "filtro anisotrópico". ¿En qué nivel debo tener estas opciones, y para qué sirven?

Abel Sáez

El suavizado de líneas reduce el efecto de dientes de sierra, y el filtro anisotrópico da mayor definición a las texturas. Pero salvo en gráficas de gama alta, no te recomendamos los tengas activados en el nivel máximo.

FUTURO GRÁFICO
Configuración más alta

¿Funcionarán correctamente al máximo detalle juegos como «Half-Life 2», «Rome Total War» y «Jedi Academy» en un Pentium 4 1,7 GHz con 512 MB de RAM y una aceleradora 3D GeForce FX5600 Ultra con 128 MB.

Guillermo Heredero



Hablar de detalle máximo en los gráficos e intentar abarcar tantos títulos es imposible, porque cada juego tiene distintos requisitos y rendimiento. Lo que sí podemos asegurarte es que dispones de una magnífica tarjeta gráfica, de última generación, que te permitirá acceder a los efectos 3D avanzados de DirectX9 en «Half-Life 2». Además, su rendimiento probablemente te permita jugar en la mayoría de los juegos a 1024x768 de resolución con todas las opciones gráficas al máximo.

JOYSTICKS CLÁSICOS
Un mando de los de las recreativas

Soy un gran aficionado a los emuladores como MAME, pero me gustaría volver a sentir lo mismo que en las recreativas originales y para eso necesito un joystick de palanca como los de antaño. ¿Existe ese tipo de mandos en el mercado?

Jesús

“Si haces caso a los rumores que circulan en Internet sobre los juegos te acabas volviendo loco.”

Laura (Madrid)

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

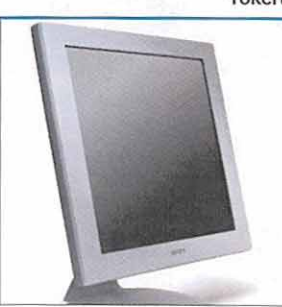


Está disponible en www.smallisbig.com el dispositivo de control XArcade del sistema XGAMING, un calco de los joysticks indestructibles que todos anhelamos de las recreativas. La base es de madera y pesa lo suficiente como para resistir cualquier tirón. Se conecta al puerto PS2 del teclado a través del adaptador suministrado y hay disponible una versión del emulador de recreativas MAME que ofrece un completo soporte de este mando.

MONITORES TFT
Resolución inadecuada

Tengo un Pentium 4 con una tarjeta grafica nVidia GeForce 4 Ti 4200, capaz de soportar una resolución de 2048 x 1536 píxeles y cuando en los juegos pongo una resolución de 1600 por 1200 o mayor la imagen no se ve. ¿Podría ser debido a que el monitor TFT de que dispongo es antiguo?

Yokert



Desde luego, casi seguro que tu monitor, si tiene cierto tiempo no soporta 1600x1200 píxeles, menos aun si es un TFT. Además, en el supuesto que te animaras a comprar un monitor CRT que soporte esa resolución, ten en cuenta que en este modo se deben manejar imágenes realmente gigantescas y tu tarjeta gráfica no podría ofrecer un rendimiento óptimo, necesario para los juegos más modernos.

Locos del volante



Warrior

Coches de catálogo

Todo empezó hace unos años, cuando en «Need for Speed, Porsche Unleashed» los coches no se deformaban en las colisiones, toda una afrenta para los fanáticos del género. Electronic Arts respondió alegando que la licencia de Porsche obligaba a mantener la imagen de la marca, por lo que en ningún caso se podían visualizar coches en mal estado. Este imperativo comercial vuelve a darse en los títulos con licencia oficial que marcan la actualidad del género, como «Ford Racing Evolution» y «Mercedes Benz World Racing», que reducen las colisiones a meras chispas y los accidentes están edulcorados sin vuelcos ni impactos fuertes, todo para mantener impolutas las bellas carrocerías poligonales de los modelos recreados. Esta claro –y respeto– que existe una lógica prerrogativa por parte de la marca al imponer esta limitación. Pero, para disfrutar de la emoción en las carreras, no la comparto en absoluto, porque arrugar la chapa de los rivales es uno de los alicientes de cada competición.

Hace 10 años



Recordando nuestro número 68, evocamos una época desde la cual, parece mentira que la industria haya tenido semejante evolución, en tan solo una década. ¿Alguien quizá se acuerda de «Lost Vikings»?... Si lo jugaste, seguro que sí. Este título dio lugar a una nueva forma de combinar estrategia y acción que daría posteriormente grandes frutos. La compañía responsable era una perfecta desconocida: Silicon & Synapse. Pero poco después, sus fundadores, Allen Adham y Michael Morhaime, la rebautizarían con el nombre de Blizzard, que hoy todos conocemos.

Pero «Lost Vikings» no era el único juego digno de recordar en aquel número de Micromanía. Con el CD ROM abriéndose paso entre los vetustos floppy, aparecía el impresionante Rebel Assault, con el que Lucasarts empleaba por primera vez escenas de vídeo de "Star Wars".

La revista también contaba con un reportaje con una guía para elegir los mejores títulos del momento. Difícil elección, puesto que eran muchos. Para los aficionados a la simulación, corrían mejores tiempos. Dos juegazos de la talla de «F-15 Strike Eagle III» y «TFX» coincidían en el mercado. En sus últimas páginas, la revista ofrecía una solución para la terrorífica aventura «Dracula».

El juego del mes



Larga vida el príncipe

Elige de entre todos los juegos de la sección Reviews, en este número de Micromanía, tu juego favorito, y mándanos tu voto al buzón de La Comunidad. Vuestras votaciones del mes pasado han se han dividido entre «Halo» y «Commandos 3» que ha sido el más votado por un estrecho margen, coincidiendo con nuestra apuesta.

Este mes en la redacción, hemos elegido, como juego del mes, la nueva entrega «Prince of Persia». Un desarrollo original llevado a cabo brillantemente.

La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

Planeta virtual


Comandante Harris

Un poco más solos

Los fríos balances comerciales nos han deparado, recientemente, una mala noticia para los usuarios de PC en general y para los aficionados a la simulación en particular: Microsoft ha anunciado que no seguirá produciendo hardware. Sé que muchos lo van a sentir porque, si bien sus joystick nunca formaron parte de la élite formada por los Hotas Cougar o Saitek S45 por citar algún ejemplo, si es cierto que hicieron más que estos por "democratizar" funciones como el Force Feedback. Dentro de la gama media apoyaron –como nadie– al software de simulación que, en buena parte, ofertaba la propia compañía. Pensándolo bien, ha terminado una experiencia única en la que una misma compañía lanzaba juegos y dispositivos para su control... El software de Microsoft se queda huérfano "de padre" y nosotros un poco más solos en este desierto género. Que en paz descanse.

ROL

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
¿Voy ahorrando?

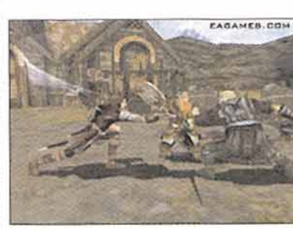


Me gustaría saber más sobre «Star Wars: Caballeros de la Antigua República», para ver debo empezar a ahorrar y hacerme ilusiones. Lo que más me interesa es si tendrá un buen nivel gráfico y si se podrá llegar a elegir libremente donde ir y que lado de la fuerza decantarse.

Enric Herce

Se trata de un juego de rol, de los creadores de «Baldur's Gate» y «Neverwinter Nights», basado en "Star Wars". ¿Qué más se puede decir? Bioware ha dicho que la versión de PC aprovechará los últimos efectos DirectX 9. Puedes elegir libremente a donde ir, y resolver innumerables submisiones. En todas las acciones y diálogos puedes actuar positiva o negativamente, otorgándote puntos de Luz u Oscuridad, que te llevarán a uno de los dos lados de la Fuerza. ¿Nuestro consejo? ¡Empieza a ahorrar ya!

MIDDLE EARTH ONLINE
Sobre los juegos de Tolkien



EA va a sacar «El Retorno del Rey» este otoño, y quería saber que pasa con «Las Dos Torres». ¿Alguna compañía lo va a lanzar, como por ejemplo en Black Label? También quería saber si esos rumores de «El Hobbit» son ciertos o no; y para cuando el juego online llamado «Middle Earth Online».

José Antonio Antolinos

De momento, EA no tiene pensado sacar «Las Dos Torres» para PC, pero no lo descartes... En efecto, tal como comentas Black Label está haciendo un juego de «Las Dos Torres», pero basado en el libro, no en la película... En cuanto a «The Hobbit», no es un rumor; es una aventura de acción que saldrá para PC este otoño. Finalmente «Middle Earth Online», es un juego de rol multijugador que saldrá al mercado en el primer trimestre de 2004. Como «Everquest», habrá que pagar una cuota mensual para jugar.

ULTIMA X ODYSSEY
Viejos anhelos

He leído vuestro reportaje sobre los próximos juegos de rol online y me ha sorprendido la nueva entrega de la serie «Ultima Online». En el texto se dan bastantes detalles pero, aún así, hay un par de cosas más que me gustaría saber. ¿Reconocerá mis personajes de «Última Online»? ¿Estará ambientado nuevamente en el universo de Britannia?

Baudelaire



«UXO» es un juego completamente nuevo y por tanto no podrás exportar a la nueva entrega tus antiguos personajes de «Ultima Online». Es incompatible porque el sistema de desarrollo de habilidades es bastante más complejo y dinámico. En lugar de Britannia, está ambientado en un nuevo mundo llamado Alucinor, que está basado en un entorno 3D, aunque comparte el estilo de la ambientación medieval y las aventuras de magia y espada.

SIMULACIÓN

IL 2 STURMOVIK
Calibrar los cañones



No hace mucho que juego con IL-2 y hay cosas que no sé cómo hacer. Por ejemplo: hay una opción para ajustar la convergencia de los cañones y los cohetes pero no sé cual es el ajuste ideal. ¿Podríais ayudarme?

Juan Carlos.

Al ajustar la convergencia de las armas determinas el ángulo con el que los proyectiles se disparan, y por tanto, el punto donde todas las balas de tus cañones o ametralladoras se cruzan, concentrando la potencia de fuego. Al calibrar la convergencia debes fijarte en la distancia que más te conviene, puesto que reducirás el alcance máximo de tus armas. No existe un ajuste modelo. Has de establecer el

Pasatiempos 5

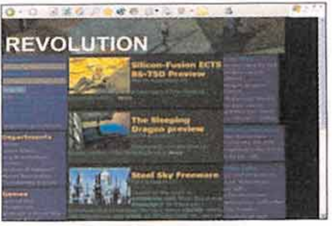


¿A qué peculiar simulador estratégico pertenece esta captura?

A) Casino Empire
B) Casino, Inc.
C) Rollercoaster Tycoon 2
D) Los Sims

La Web del mes

Regala y sembrarás...
www.revgames.com



Tras varios años de voluntario retiro, en busca de inspiración, Revolution retorna con una nueva aventura bajo el brazo, «Broken Sword III», dispuesta a recuperar el pasado prestigio. En su web encontrarás toda la información sobre el juego, incluyendo pantallas, el argumento y algún video. Pero hay más. En un intento por rememorar las nostalgia en los aventureros veteranos, y despertar la curiosidad de los nuevos, en su web regala sus viejos clásicos, «Lure of the Temptress» y «Beneath a Steel Sky», convenientemente adaptados para funcionar en los ordenadores más modernos. Un gran detalle para sus fans, que LucasArts y Sierra deberían copiar... Ya sólo falta que, en «Broken Sword III», se les ocurra incluir los dos anteriores capítulos de regalo...

que más se adapte a tu manera de apuntar. Básicamente la distancia de convergencia debería coincidir con la distancia a la que sueles empezar a disparar.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY
¿Para cuando?

@ La impaciencia me corroe. Sé que Lucas tiene pensado sacar un juego de aviones en breve y no puedo esperar más. ¿Para cuando está previsto su lanzamiento? ¿Va a ser bueno o no?

Oscar Ruiz



El juego del que hablas es «Secret Weapons Over Normandy» y se le espera para la campaña de navidad. Teniendo detrás a Lawrence Holland, quién creo su predecesor «Secret Weapons of the Luftwaffe. Las expectativas son máximas, aunque puede que te desilusione un poco si te digo que va a ser más arcade que simulador. En cuanto a la calidad... habrá que esperar, pero por lo menos promete muchos aviones y acción a raudales aunque no mucho realismo.

VELOCIDAD

FORD RACING EVOLUTION
Problemas de control

@ Tengo bien configurado mi conjunto de volante y pedales, pero aunque el menú correspondiente en el juego me deja seleccionarlo, luego se cuelga ¿Cuál es el problema?.

Carlos

Entra en el panel de dispositivos de juego de Windows y, en opciones avanzadas, selecciona tu conjunto de volante y pedales como dispositivo preferido.

NOVEDADES
Futuros lanzamientos



@ He leído que «Race Driver 2» será en exclusiva para Xbox, ¿es cierto que no saldrá en PC? ¿Podéis adelantarme información de Driver 3?

Eduardo Salguero

Buena noticia, «Race Driver 2» sí saldrá para compatibles. Sus responsables, creadores de «Pro Race Driver», han asegurado que se están centrando en el modo multijugador online. En lo que respecta a «Driver 3», también verá la luz en compatibles durante el próximo año, es todo lo que se puede decir por ahora.

Pasatiempos 6

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

1 ...el juego incluye más de _ _ _ _ _ _ _ líneas de diálogo, muchas dobladas en los propios "idiomas" de los personajes.

2 Amantes de la aventura, aficionados al _ _ _ _ _ _ enamorados del software español...

3 Tras el descubrimiento de _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ las potencias europeas se lanzan a la conquista.

4 "El _ _ _ _ _ _ _ _ _ ha muerto, larga vida al rey".

VOLANTE Y PEDALES
Pilotaje profesional

✉ Me he decidido a comprar un conjunto de volante y pedales. ¿Qué características debo buscar?

David Sánchez

Es importante es que se conecte vía USB para que el sistema operativo lo reconozca sin problemas y puedas instalar todos los dispositivos de control que quieras. Fíjate también en que disponga de un buen sistema de



anclado a la mesa y que la plataforma de los pedales disponga de gomas para que no resbale en el suelo. Si puedes probarlo antes, mucho mejor.

El mes pasado en Micromanía publicamos un artículo acerca de la Campus Party'07 en el que existe un error en la página 129, referente a la fecha de inscripción para la próxima edición de Campus Party. El período de inscripción correcto comienza el mes de marzo de 2004. Os pedimos disculpas por el error.

Carrusel deportivo



A. Barkley

Ya están aquí

En vísperas del lanzamiento de dos de los títulos deportivos más importantes de cada año, «FIFA 2004» y «NBA Live 2004», creo que es el momento de contrastar las críticas, sugerencias y aquellas cosas que deberían tener ambos programas, en esta sección. Los productores de EA Sports han asegurado que acuden regularmente a los foros de discusión, para tomar nota de lo que falla o lo que falta. Y, analizando los avances en la IA, las nuevas opciones de edición o la gestión táctica en tiempo real, las innovaciones coinciden con vuestras peticiones. Continuad, porque tales aportaciones son un verdadero motor para la evolución de los juegos deportivos.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

¿Te ha tocado?

A CONTINUACIÓN PUBLICAMOS LA RELACIÓN DE GANADORES DE LOS CONCURSOS PUBLICADOS EN MICROMANÍA 104.

CONCURSO STARSKY & HUTCH

JUEGO STARSKY & HUTCH

- Celestino Díaz H. . . .Alicante
- Miguel A. Soto L. . . . .Almería
- Sebastián Palmer B. Baleares
- Juan J. Chamorro N. . . .Barcelona
- Diego Macías T. . . .Barcelona
- Oscar Moyano C. .Barcelona
- Juan J. Olivares J. Las Palmas
- Roberto Rubio F. . . . .Madrid
- Luis Martín Pérez . . .Madrid
- Honorio Navarro H. . .Murcia

JUEGO STARSKY & HUTCH + COCHE FORD TORINO

- Giovanne Fresco M. Alicante
- Félix Santamaría S. .Asturias
- Rubén Menéndez G. Asturias
- Samuel Fulleda M. .Baleares
- Juan Angullo C. . . .Barcelona
- Humberto Tellegrini Q. Madrid
- Javier Gallo G. . . . . . .Madrid
- José A. Jiménez R. . . .Málaga
- Iker Zaratiegui A. . . .Navarra
- Raúl Valero R. . . . . .Zaragoza

CONCURSO ENIGMA RISING TIDE

JUEGO ENIGMA RISING TIDE (PC) + HEADSET M106 DE NGS

- Juan C. González C. . .Badajoz
- Jorge Arévalo T. . . .Barcelona
- José A. Vázquez R. Barcelona
- Rubén Gómez B. . .Barcelona
- Adrián Zarza G. . . . . .Bizkaia
- Sara Nacimiento R. . . . .Cádiz
- Manuel J. Salgueiro G. .Cádiz
- Antonio García M. . . . . . .Jaén
- Javier Pastor B. . . . . . .Madrid
- Fco. José Seoane E. . .Madrid
- Luís Medina T. . . . . . . .Madrid
- Andrés Martín S.R. . .Málaga
- Tomás López S. . . . . .Málaga
- Juan M. Amador M. . .Málaga
- Juan C. Armengod M. Málaga
- Fco. Javier Gea V. . . . .Murcia
- Ginés Molina Abril . . .Murcia
- Bruno Rocamora M. . . Murcia
- Jesús González M. . . . Murcia
- Jesús Pirado T. . . . .Tarragona

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 105

1.B. Ford Focus. **2.D.** La Comunidad del Anillo **3.A.** Yao Ming. **4. 1.A, 2.C, 3.B.** **5. 1** (Skywalker y Katarn), **2** (de uñas), **3** (Ley Seca), **4** (arrasando).

cupón de participación



Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _
Edad_ _ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia_ _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

MICROMANÍA 105

Computer Hoy Juegos

Evoluciona



Si existe algo inalterable, es el cambio, y Computer Hoy Juegos, fiel a esta máxima, ha evolucionado en dos ocasiones modernizándo su laboratorio.Y es que, nadie realiza 48 pruebas de rendimiento.

• Con el test de «Halo» la revista pone a prueba si realmente el juego ha logrado hacer honor su anuncio, que nos dice que el "combate ha evolucionado».

Además en test, «Commandos 3», «Piratas del Caribe», y «Chrome».

• Una comparativa con los mejores juegos de Estrategia Táctica nos ayudará a decidir la mejor opción.

• También, las noticias más impactantes y los trucos que no verás en otras revistas, y de regalo, «Racing Simulation 2». Evoluciona tú también al cocepto practico.

Nintendo Acción

¡¡Consigue la demo jugable de Rebel Strike para GameCube!



Este mes en Nintendo Acción encontraréis las mejores imágenes y todos los datos sobre el próximo Pokémon para GBA.

• «Pokémon Pinball» arrasará, y Nintendo Acción os descubre todos sus secretos.

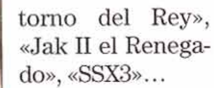
• Game Boy a tope. La portátil está pegando muy fuerte, y más con los juegazos que van en este número de la revista: «Super Mario Advance 4», «Prince of Persia», «Final Fantasy Tactics», guía de «Donkey Kong Country»...

• Guía «Pokémon Rubí y Zafiro». La tercera entrega con mapas exclusivos, y trucos para maestros Pokémon.

• ¿Gran bombazo de Star Wars para GameCube? ¡Nintendo Acción os lo pone bandeja con un concurso, regalando 200 demos de «Rebel Strike»! ¿Queréis probarlo?

PlayManía

¡Que no te pille la mafia!



En el número 58 de Play2Manía te cuentan todo de «True Crime», una aventura donde te pones al lado de la ley para acabar con las mafias urbanas.

• Además, te adelantan los primeros datos sobre «Mafia» y «Max Payne 2».

• Las mejores novedades, comentadas y puntuadas: «Pro Evolution Soccer 3», «El Retorno del Rey», «Jak II el Renegado», «SSX3»...

• Suplemento de 36 páginas con todos los bombazos navideños.

•Guía coleccionable y como colofón, guías completas de «Medal of Honor Frontline» y «007 Nightfire», en un formato especial la caja de los juegos.

Hobby Consolas

El regreso del Principe



Prince of Persia»: La vuelta a PS2 de este clásico es un acontecimiento que

• Hobby Consolas no podía pasar por alto. Este número incluye el primer análisis, en el que descubriréis los alucinantes movimientos del Príncipe, las trampas que esconde el palacio, los intensos combates...

• Tokyo Game Show 2003: La feria de videojuegos más importante de Japón acaba de celebrarse. Hobby Consolas estuvo allí, y ahora os enseña los juegazos que se pudieron ver: «Resident Evil 4», «Metal Gear Solid 3»...

•Novedades espectaculares: Los mejores títulos para todas las consolas, analizados a fondo: «FIFA 2004» (todas las versiones), «Pro Evolution 3» (PS2), «Star Wars: Rebel Strike» (GC), «Jak II» (PS2), «El Retorno del Rey» (todas), «Final Fantasy Tactics» (GBA), ¡y muchos más!

LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.

No entres en barrena

Tercera generación de la reputada serie de palancas de vuelo "Attack", este modelo se adapta a todos los estilos de pilotaje gracias a su empuñadura de excelente ergonomía que se combina con un control de giro y elevación de precisión militar. Se conecta vía USB y tiene 11 botones programables.

Logitech Attack 3
- Precio: **29,99 euros** *(4.989 Ptas.)*
- Más información: **Logitech**
- **www.logitech.com**



Llamar o jugar, esa es la cuestión

Parece que el éxito de la consola N-Gage de Nokia está empujando al sector hacia la telefonía móvil orientada al multimedia. A esta filosofía responde este modelo de Sony Ericsson, que dispone de cámara integrada y soporta juegos de Java y Mophun incluso en modos multijugador gracias a su conexión Bluetooth, que también gestiona la comunicación con un PC.

Sony Ericsson Z600
- Precio: **390 euros** *(64.890 Ptas.)*
- Más información: **Sony Ericsson.**
Tel: 902 180 576
- **www.sonyericsson.com**



Elige lo mejor

El Pc a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

- Procesador: **Intel Pentium 4 3.2 GHz Extreme Edition (2 Mb cache L3)**
- Placa base: **ABIT IC7-G MAX3**
- RAM: **Dos módulos de 512 MB DDR 500**
- Lector DVD: **Pioneer DVD120S**
- Grabadora: **Pioneer DVR-A06**
- Monitor: **Sony GDM-FW900 (24", 16/9)**
- Tarjeta gráfica: **ATI Radeon 9800 XT**
- Tarjeta de sonido: **Creative SB Audigy 2 ZS**
- Altavoces: **Creative Inspire T7700**
- S.O.: **Windows XP Professional**
- Disco duro: **Western Digital WD360 S-ATA**
- Ratón: **Terratec Mystify Claw**
- Teclado: **Logitech Cordless Desktop MX**
- Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback**
- Joystick: **Saitek X45 Flight System**
- Gamepad: **Gravis Xterminator Force**

Suena a gloria

Con una entrega total de 4500 W (PMPO), este sistema de altavoces 5.1 te cautivará a partes iguales por su precio y su estupenda calidad de sonido. Con un altavoz de subgraves de madera y unos satélites compactos y de estilizado diseño, viene con todas las conexiones y cables para conectarlo a tarjetas de sonido o amplificadores/decodificadores multicanal.

Trust 4500P 5.1 Home Theatre System
- Precio: **58,44 euros** *(9.724 Ptas.)*
- Más información: **Trust**
- **www.trust.com**





Más que diseño

Perteneciente a la nueva serie S, este modelo equipa un panel LCD de 15 pulgadas con alta velocidad de respuesta –sólo16 ms– que admite una resolución de 1280x1024 píxeles, lo que junto a la magnífica relación de contraste de 500:1, lo convierte en uno de los mejores a la hora de visualizar videojuegos.

Sony SDM-53B

- Precio: **405 euros** *(67.386 Ptas.)*
- Más información: **Sony. Tel: 902 402 102**
- **www.sony.es**

Aceleración 3D a toneladas

Esta tarjeta gráfica es un buen ejemplo de la potencia del nuevo procesador gráfico 9800 XT de ATI, fabricado en proceso de 0.15 micras y con una velocidad de 412 MHz. Integra 256 MB de memoria gráfica y sus prestaciones la sitúan en el primer puesto de este competido segmento. La novedad más interesante es la función "OverDrive", que permite aumentar la velocidad de reloj, pero sin los riesgos del "overclocking".

Sapphire Atlantis RADEON 9800 XT

- Precio: **450 euros** *(74.874 Ptas.)*
- Más información: **UMD. Tel: 902 128 256**
- ***www.sapphiretech.com***





Cine en casa... y en la mochila

Aunque tiene aspecto de ser del futuro ya podéis encontrar en las tiendas especializadas este impresionante reproductor DVD tan portátil que integra el lector y la pantalla plana de 16:9 en el mismo módulo, sin olvidar altavoces estéreo, conexión para auriculares, alimentación para automóvil y salida de vídeo.

Woxter Sierra

- Precio: **499 euros** *(83.027 Ptas.)*
- Más información: **Plus Multimedia. Tel: 91 301 26 69**
- **www.plusmultimedia.com**

Para escritorios liliputienses

En esta imagen se aprecia el atractivo diseño de conjunto de teclado y ratón, pero lo sorprendente es su reducido tamaño, sólo 270x230x15 mm. Es decir, que el teclado sólo tiene 1,5 cm de grosor. El ratón óptico también es "mini", lo que explica que este kit se llevara el premio al mejor producto de su categoría en el pasado Medpi 2003.

Benq Mini Buddy

- Precio: **47,99 euros** *(7.985 Ptas.)*
- Más información: **Benq. Tel: 91 375 45 97**
- **www.benq.es**



Novedades

Micromanía recomienda

Si le has cogido cariño a tu ordenador o simplemente actualizas el procesador sin cambiar de placa base es posible que creas que la ausencia de un puerto AGP no te permitirá acceder a una tarjeta gráfica con una aceleración 3D de las de hoy en día. Pero no, porque la tarjeta Sapphire Radeon 9200 Atlantis dispone de un modelo para puerto PCI para que puedas disfrutar de lo último en entornos virtuales en tu vieja y querida máquina. Además, gracias a sus 64 Megas de memoria DDR integrada, no echarás de menos la memoria AGP. Soporta DirectX 8.1, uso simultáneo de dos monitores y aceleración de DVD-Vídeo. Su precio es de 58 euros y podéis encontrar más información en www.sapphiretech.com

Para ejecutar fácilmente los movimientos avanzados "Freestyle" de los simuladores deportivos de EA Sports o maniobras secundarias en juegos de acción no hay nada como un gamepad con dos palancas analógicas que complementen al imprescindible D-Pad digital. Y no hace falta arruinarse para adquirir un modelo con estas características, porque el Logic3 Crusader sólo cuesta 24,90 euros y no hay que olvidar que también dispone de 10 botones programables y se conecta vía USB para facilitar su y que se puedan compartir varios dispositivos de control sin problemas. Imagen: crusader.jpg

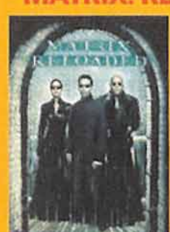
Si tienes dos ordenadores pero no pasas de la unidad en monitor, teclado y ratón, lo tienes fácil con este dispositivo, el Ovislink KVM-2, cuya tecnología Sync-Emu permite seleccionar la conmutación mediante el teclado y es más barato que un conmutador normal. Su precio es de 54 euros. Además, su principal ventaja es que también controla el teclado y el ratón, para que no tengas que mantenerlos a pares en el escritorio. En el mezclador tiene luces que indican el ordenador monitorizado, y tanto los cables como los conectores son de alta calidad. Tenéis más información en www.ovislinkcorp.es



Están de moda los móviles multimedia, pero a veces no hay forma de disfrutar de los juegos con las teclas o el diminuto pad del teclado. Por eso Sony Ericsson ha creado el GameBoard EGB-10, un accesorio disponible para sus últimos modelos, como el Z600. Este clásico gamepad es todo un hallazgo en la telefonía móvil. Está diseñado para insertar el teléfono móvil en el centro, con solidez. Visita la página www.sonyericsson.es para obtener más información.

Estrenos DVD

"MATRIX: RELOADED"



La segunda parte de la saga de "Matrix" ya se puede adquirir en su versión DVD para que todos los fans de la serie se empapen de sus espectaculares escenas de acción, especulen un poco (no mucho) sobre la filosofía que transpira, y se vayan preparando para el estreno cinematográfico de su continuación. La singular realidad virtual que recrea esta colección de películas vuelve a estar de actualidad.
No podía ser de otra forma: "Matrix: Reloaded" ofrece numerosos extras y "secretos" del cómo se hizo. Escenas desechadas, entrevistas con los protagonistas, abundantes datos técnicos y la parafernalia habitual, en definitiva, con la que se llenan las ediciones especiales de los DVDs; por lo menos si se tiene un producto tan "agradecido" como "Matrix: Reloaded".

"ATRÁPAME SI PUEDES"



Mitad comedia, mitad película de intriga, "Atrápame si puedes" fue un notable éxito comercial cuando se estrenó en las salas de todo el mundo. Era algo previsible teniendo en cuenta que detrás de las cámaras estaba el mago Steven Spielberg y delante de los focos dos estrellas cinematográficas tan rutilantes como Leonardo DiCaprio y Tom Hanks.
El argumento del largometraje es de sobras conocido (timador profesional es perseguido a través de medio mundo por un agente del FBI), pero quien quiera saber un poco más acerca de esta historia y de los hechos reales en que se basa, encontrará en la versión en DVD de "Atrápame si puedes" informaciones que servirán para saciar su curiosidad (tras las cámaras, información del FBI, fotos...).

"TRAINSPOTTING"



Dos discos conforman la versión especial en DVD de la película "Trainspotting", uno de los grandes éxitos del cine británico de la década de los noventa. Sus peculiares protagonistas (ladrones, zumbados, yonkies...) consiguieron un importante éxito de taquilla en unos momentos en que parecía que una película comercial parecía ser sinónimo de efectos especiales.
En esta versión en DVD se ofrece al comprador un buen número de extras sobre el Edimburgo en que se desarrolla el largometraje, entrevistas con los impulsores del proyecto, escenas eliminadas, información sobre la música, el imprescindible "cómo se hizo", fotografías...

Pequeño pero matón

EK Computer entra en el sector de los mini PC con su premisa de ofrecer las máximas prestaciones, y para ello este modelo integra una tarjeta 3D de última generación, la Argos con el chip Radeon 9600, un procesador Celeron funcionando a 2.6 GHz, 256 MB de memoria DDR y un disco duro de 120 GB.

Mini PC Gamer 9600G
▸Precio: **556 euros** *(92.510 Ptas.)*
▸Más información: **EK Computer. Tel: 902 350 450**
▸**www.elcomputer.com**





Rodéate de sonido de 24 bits

Los formatos de sonido extendido 7.1 son el objetivo de esta actualización de las tarjetas de sonido Audigy. Así, con los DVD-Video decodifica Dolby Digital EX y DTS ES y dispone de una consola de software THX para ecualizar todos los parámetros de audio. Para los videojuegos, soporta la cuarta generación de EAX Advanced HD.

Creative SoundBlaster Audigy 2 ZS
▸Precio: **149 euros** *(24.792 Ptas.)*
▸Más información: **Creative**
▸**http://es.europe.creative.com**

Siéntelo en tus manos

La veterana Gravis nos presenta un gamepad de vanguardia, pues dispone de Force Feedback mediante tecnología TouchSense, que recrea con mayor precisión las sensaciones táctiles de todas las superficies y objetos del entorno 3D. Se conecta vía USB, dispone de 12 botones y el D-pad hace gala de una precisión insuperable.

Gravis Xterminator Force
▸Precio: **29,90 euros** *(4.975 Ptas.)*
▸Más información: **Herederos de Nostromo. Tel: 91 144 06 60**
▸**www.gravis.com**



Cuidado, estás rodeado

Como quiera que las tarjetas de sonido más "in" como la Audigy ZS y la Terratec Aureon Space soportan sonido 7.1 es indispensable contar con un conjunto de altavoces con siete satélites y un cajón de subgraves, como el presente modelo de Creative, que ha mejorado notablemente la resolución del sonido gracias a la adopción de dos vías: "tweeter" y "medios-graves" en los altavoces frontales.

Creative Inspire T7700
▸Precio: **149 euros** *(24.792 Ptas.)*
▸Más información: **Creative**
▸**http://es.europe.creative.com/**





El ratón que atraviesa paredes

Si ya te has apuntado a lo último en tecnología de transmisión inalámbrica, léase Bluetooth, este ratón óptico te permitirá explorar su asombrosa libertad de movimientos (hasta 10 metros incluso con paredes) y la precisión de su motor óptico MX de última generación. Con el sistema "Cruise Control", que multiplica la eficiencia de su manejo y sus cinco años de garantía es como para no pensárselo dos veces.

Logitech MX900 Bluetooth Optical Mouse

▸Precio: **104,56 euros** *(17.387 Ptas.)*

▸Más información: **Logitech**

▸**www.logitech.com**

Olvídate del carrete

Las cámaras digitales de alta resolución ya están al alcance de todos, como demuestra el muy accesible precio de este modelo de Trust, que tiene un sensor CCD de Panasonic de 3.1 Megapíxeles. Con zoom de 4 aumentos y 16 MB de memoria ampliables mediante tarjeta SD.

Trust 960 PowerC@m CCD

▸Precio: **165 euros** *(27.453 Ptas.)*

▸Más información: **Trust**

▸**www.trust.com**





Entornos 3D hiperealistas

Si las configuraciones Ultra se te van de presupuesto, piensa que el procesador GeForceFX 5600 de esta tarjeta funciona a unos nada despreciables 325 MHz y también cuenta con 128 MB de memoria gráfica DDR. Sus prestaciones no están muy lejos de las obtenidas por el modelo superior y garantizan que no se le resistirá la configuración máxima de ningún juego. Soporta DirectX9.

Creative 3D Blaster GeForceFX 5600

▸Precio: **179 euros** *(29.783 Ptas.)*

▸Más información: **Creative**

▸**http://es.europe.creative.com/**

Para Bond, James Bond

Reproductor portátil MP3, grabadora de voz, radio FM y disco duro portátil con 64 MB de capacidad. Sorprendente funcionalidad si tenemos presente que sólo pesa 24 gramos de peso y su tamaño de bolsillo. Se conecta al ordenador vía USB.

Benq Joybee 120

▸Precio: **115 euros** *(19.134 Ptas.)*

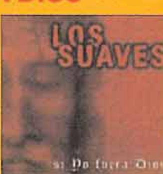
▸Más información: **Benq. Tel: 91 375 45 97**

▸**www.benq.es**



Panorama musical

LOS SUAVES "SI YO FUERA DIOS"



El noveno disco de Los Suaves ya tiene título: "Si yo fuera Dios". La banda gallega vuelve a ser fiel al estilo que lleva practicando desde hace más de dos décadas de carretera: letras descarnadas presentadas a golpe de potente hard rock con especial predilección por mostrar personajes marginales o desheredados.
Como ocurriera con trabajos anteriores, "Si yo fuera Dios" está marcado por la particular filosofía de Yosi (algo así como un Dickens a la gallega pero sin ansias moralizantes) y por la energía de los sonidos guitarreros (virtuosismo y clasicismo del género a partes iguales).

MEDINA AZAHARA "AIXA"



Básicamente, el más reciente trabajo discográfico de Medina Azahara, "Aixa", es un homenaje a su ciudad, Córdoba, y un resumen de los estilos que el grupo ha practicado a lo largo de su carrera: rock al que se añaden etiquetas como andaluz, melódico o duro, dependiendo de la composición de que se trate.
Entre las novedades que aporta "Aixa" a la carrera del grupo, se pueden destacar las colaboraciones de la Orquesta de Córdoba y de Antonio Orozco, además de una versión de un viejo tema de The Scorpions, "Wind of Change" ("Vientos de CambioMedina Azahara sigue siendo una banda que no entiende de prejuicios musicales.

LAGARTO AMARILLO "QUE LA SUERTE TE ACOMPAÑE"



Con "Que la suerte te acompañe", el grupo madrileño Lagarto Amarillo tiene la oportunidad de dar a conocer su música en círculos más amplios que los delimitados por el boca a boca o el concierto en un pequeño garito (grabar un disco con una multinacional tiene estas ventajas, al menos teóricas).
Cuarteto formado por José, Pablo, Patricia y Chema; el grupo practica un pop melódico al que añaden todo tipo de influencias (desde la calentura latina a la placidez oriental), y cuidan con mimo unas letras que pretenden huir del tópico y el camino trillado.

TONINO CAROTONE "SENZA RITORNO"



Tonino Carotone ha encontrado un filón en su irónica manipulación-inspiración-interpretación de la canción italiana. Su nuevo disco da, con gracia e inteligencia, vueltas sonoras de tuerca al corazón hortera que todos llevamos dentro.

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que los CDs que regala junto con la revista han sido sometidos a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora de los CDs contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en los CDs pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en sus CDs.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en los CDs, más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

LOCK ON: AIR COMBAT SIMULATIONS

Dos misiones en distintos aviones

Uno de los juegos más esperados por los amantes de la simulación es «Lock On». Desde hacía tiempo no se disfrutaba de un simulador de combate donde el realismo fuera tan elevado. Esta demo nos pone a los mandos de un MIG-29A y de un A-10A. La misión será completar los objetivos que se marquen al inicio, comenzando en pleno vuelo, sin tener que efectuar maniobras de despegue y aterrizaje. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Simulador**
- Compañía: **SSI**
- Distribuidor: **Ubi Soft**
- Lanzamiento: **2/12/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **122 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **256 MB** ▸HD: **312 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 64 MB** ▸Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▸**DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursor arriba/abajo: **Altura**
- Cursor izq./dcha.: **Timón de dirección**
- G: **Tren de aterrizaje**
- B: **Freno aéreo**

EL RETORNO DEL REY

DEMO DEL MES Micromanía DEMO DEL MES

Una misión demo

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Aventura**
- Compañía: **E.A. Pacific**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **15/11/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **106 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium 4 1.5 GHz**
- RAM: **256 MB**
- HD: **107 MB**
- Tarjeta gráfica: **Tarjeta 3D con 64 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
▸Cursores: **Movimiento** ▸Ratón: **Vistas** ▸Botón izq.: **Golpear**

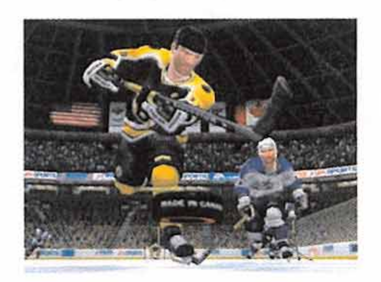



El señor de los Anillos", una licencia que sigue ofreciendo soporte para los desarrolladores, quienes encuentran refugio para aventuras de todo tipo. «El Retorno del Rey» es el segundo título de la saga que Electronic Arts pone en el mercado y desde luego promete mucha acción. La espectacular demo es la mejor justificación de lo que decimos, y es que desde que comenzamos no paramos de pelear. Nuestra misión, encarnados en Gandalf, será defender una plaza de orcos y trolls. La misión no será sencilla dada la gran cantidad de enemigos que acecharán a los viandantes, a los que deberás defender. **Disco 2**

NHL 2004

Un partido completo

«NHL 2004» es la enésima versión de todo un clásico al que ya nos acostumbramos a ver cada año por estas fechas. En la demo del CD podréis disfrutar de un partido completo entre dos equipos que componen la liga profesional NHL, Anaheim y New Jersey. Cualquiera de los dos cuenta en sus filas con jugadores de gran nivel, pero desde luego nada podrán hacer sin que tú los manejes con soltura por la pista. Podrás jugar con cualquiera de los dos equipos. **Disco 1**



FICHA TÉCNICA:
- Género: **Deportivo**
- Compañía: **E.A. Sports**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **11/11/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **74 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 700 MHz**
- RAM: **128 MB** ▸HD: **107 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct 3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▸**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento**
- C: **Pase raso** ▸X: **Pase elevado**
- Espacio: **Disparo**

¿Necesitas ayuda?

■ Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromanía.es.

WORMS 3D
Un enfrentamiento entre ejércitos

Ya tenemos la versión 3D de un juego que, desde su primera aparición, entusiasmó a miles de usuarios. Los Worms, gusanos con ganas de pelea, llegan con sus insaciables luchas portando un completo arsenal. Es probable que tardes un rato en acostumbrarte al nuevo entorno 3D, pero al cabo de unos minutos verás el panorama del equipo contrario de manera clara.

La demo te pondrá al frente del ejército azul y como siempre, la misión será terminar con todos los gusanos del equipo rojo antes de que ellos lo hagan contigo. Para ello, despliega toda tu panoplia de armamento, a cual más surrealista. Y disponte a reir a carcajadas. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción/Estrategia**
- Compañía: **Team 17**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **10/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **106 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **256 MB** ▶HD: **200 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible OpenGL con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 9.0a**

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento**
- Cursores: **Apuntar** ▶Ratón: **Vistas**
- Espacio: **Disparo** ▶Enter: **Salto**

BEYOND GOOD & EVIL
Un nivel del juego completo

Este título mezcla géneros como la aventura y la acción. Se nos sitúa en la piel de una joven reportera de 20 años, Jade, quien se ve obligada a investigar los motivos por los que su planeta ha sido objeto de una invasión alienígena. Tras las explicaciones oficiales, Jade emprende su aventura en busca de la verdad. **Disco 1**



FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción/Aventura**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidor: **Ubi Soft**
- Lanzamiento: **Noviembre 2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **106 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 700 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **125 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB** ▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 9.0b**

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas** ▶Botón izq: **Golpear**
- Botón dcha: **Saltar** ▶Enter: **Acción**

CHAOS LEGION
Los inicios de la acción

Capcom ha decidido que las consolas no son el único medio de diversión para todos los aficionados a los videojuegos y está terminando de desarrollar la conversión de «Chaos Legion» para PC. Sieg Wahrheit es un insaciable luchador que ha de buscar a un gran amigo, Victor Delacroix, quien ahora está de parte del lado oscuro. Cuentas con tu espada y con ataques energéticos, y con la posibilidad de invocar en cualquier momento a los Legions. En las misiones de la demo se medirá el tiempo que tardes en completar cada una de ellas, lo que jugará un papel importante en la puntuación final, pero, que esto no te sirva de distracción para encontrar a tu viejo amigo. **Disco 2.**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **Por confirmar**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **106 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 1 GHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **201 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 64 MB** ▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento**
- F: **Golpear** ▶S: **Saltar**
- Espacio: **Monstruo**

Preview



Half-Life 2
Vídeo del juego

- Género: **Acción**
- Compañía: **Valve**
- Distribuidor: **Vivendi Universal**
- Lanzamiento: **Primavera 2004**
- Idioma de la demo: **Inglés**

«Half-Life 2» está sufriendo más retrasos y contratiempos de los previstos en su desarrollo, y hasta el año que viene no aparecerá en las tiendas. Aunque ya se ha hablado mucho del juego, por si alguno de vosotros no conocéis que os depara esta nueva segunda entrega, nada como disfrutar de este espectacular vídeo en el que podréis comprobar qué se esconde tras este deseado juego. **Disco 2**

LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING

Dos misiones de una campaña

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Liquid Entertainment**
- Distribuidor: **Vivendi Universal**
- Lanzamiento: **21/11/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **119 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **256 MB** ▶HD: **300 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Ratón: **Todos los controles disponibles**







El Señor de los Anillos" sigue siendo un nombre que cuenta, además de con adeptos insaciables, con el beneplácito de un nombre que sigue acogiendo numerosos curiosos atraídos por todo lo relacionado con la saga de películas y juegos de ordenador que siguen al primer libro publicado hace décadas. «War of the Ring» es el primer juego de estrategia basado en el universo Tolkien, y en él podrás manejar los destinos, tanto de las fuerzas de la luz como de las fuerzas de la oscuridad, todo por el control de la Tierra Media. En la demo podrás sentir toda la emoción de estas batallas a lo largo de dos misiones completas, una de ellas bajo el título de "El asedio de las colinas del hierro" y la persecución de Gollum. En esta última los objetivos han de ser la captura del personaje, además de la estabilización de la base de la que partes, la cual ha de estar preparada para cualquier ataque de la fuerza contraria. **Disco 1.**

JUDGE DREDD DREDD VS DEATH

2 escenarios en modo arcade y una misión

Disparos, rapidez mental y muchos enemigos os esperan en un título con acción frenética en el que habrás de tener puestos los cinco sentidos. Podrás comprobar tales cualidades en esta demo que te permitirá jugar en modo arcade dos niveles del juego completo. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Rebellion Software**
- Distribuidor: **Vivendi Universal**
- Lanzamiento: **17/10/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **150 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 733 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **241 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB** ▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 9.0a**

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas**
- Botón izq.: **Disparo**
- F: **Arrestar**

SPACE COLONY

Tutorial y misión demo

En la demo podrás jugar una misión completa en la que habrás de construir un colonia sobre uno de los planetas más hostiles del universo. Lo mejor es que antes pases por el tutorial que la demo igualmente pone a tu disposición. Habrás de tener en cuenta todos los parámetros que rodean la vida cotidiana de un habitante. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **FireFly Studios**
- Distribuidor: **Vigin Play**
- Lanzamiento: **26/09/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **122 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **210 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB** ▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles**

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

Dos misiones demo

El Tigre, es nuevamente el protagonista de este simulador de golf, cada año más realista y con la incorporación de nuevos parámetros que sin duda nos acercarán aún más este complejo deporte. En la demo podrás jugar hasta tres hoyos completos en modo tutorial en el que podrás practicar este deporte. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Deportivo**
- Compañía: **E.A. Sports**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **26/09/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **85 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: Pentium III **500 MHz**
- **RAM:** 128 MB ▶HD: **179 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 16 MB** ▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
- **DirectX 9.0b**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

Actualizaciones

Tomb Raider: El Angel de la Oscuridad
Actualización a la versión 52.
Corrige algunos defectos sobre el manejo de la protagonista. Igualmente se solucionan cuelgues del juego.

Rainbow Six: Raven Shield
Actualización a la versión 1.41.
Optimiza el código del juego para que éste vaya más fluido. Soluciona además los problemas que experimentan algunos jugadores con la validación de la clave del CD. Se ofrece soporte para servidores dedicados bajo Linux.

Ghost Master
Actualización a la versión 1.1.
A pesar de que los desarrolladores consideran importante su instalación, no han dado explicaciones de las mejoras que realiza la actualización.

IL-2: Forgotten Battles
Actualización a la versión 1.11.
Una corrección de la actualización 1.1. Algunos errores de programación quedan solventados ahora.

Port Royale
Actualización a la v. 1.4.0.3.
Soluciona problemas de traducción del juego y scripts. Además corrige algunos defectos en las partidas multijugador.

Madden NFL 2004
Se corrigen los problemas visuales encontrados con los chipset Radeon 8500, 9700 y 9800 además de los GeForce FX. Se han realizado mejoras en el modo mltiplayer acelerando las conexiones por IP.

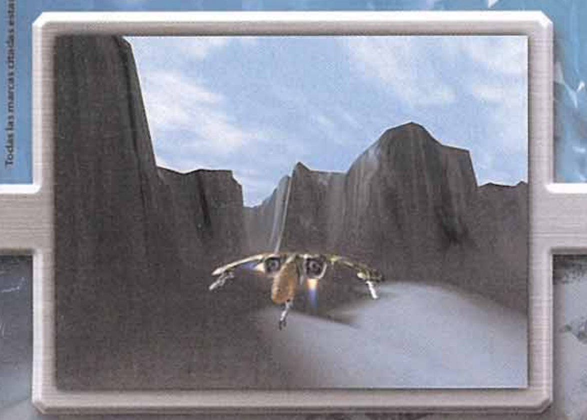
Wolfenstein Enemy Territory
Actualización a la version 1.02.
Se mejoran ciertos aspectos de la jugabilidad, ofreciendo mejoras de funcionamiento a los operadores de campo, los ataques aéreos que éstos lanzan y la experiencia del resto de combatientes.

Neverwinter Nights
Actualización a la versión 1.32.
Se han solucionado los problemas con el chequeo del código del CD, además de mejorar la seguridad en las partidas multijugador para prevenir ataques de los hackers.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1











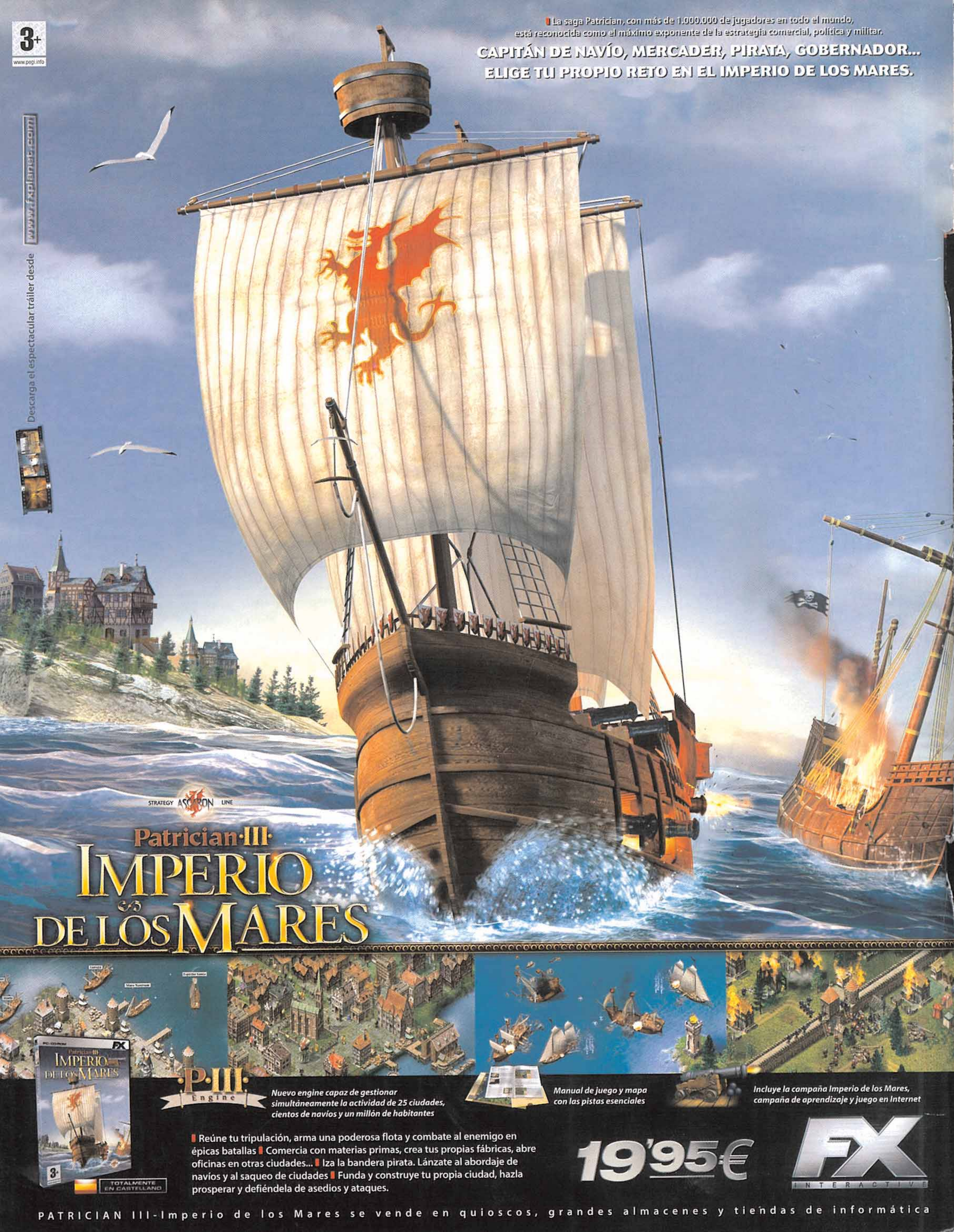
WIND WARRIORS
ECHELON II





PC CD-ROM




3+
www.pegi.info
La saga Patrician, con más de 1.000.000 de jugadores en todo el mundo, está reconocida como el máximo exponente de la estrategia comercial, política y militar.
CAPITÁN DE NAVÍO, MERCADER, PIRATA, GOBERNADOR...
ELIGE TU PROPIO RETO EN EL IMPERIO DE LOS MARES.
Descarga el espectacular tráiler desde www.fxplanet.com
STRATEGY ASCARON LINE
Patrician III
IMPERIO DE LOS MARES
P·III Engine
Nuevo engine capaz de gestionar simultáneamente la actividad de 25 ciudades, cientos de navíos y un millón de habitantes
Manual de juego y mapa con las pistas esenciales
Incluye la campaña Imperio de los Mares, campaña de aprendizaje y juego en Internet
Reúne tu tripulación, arma una poderosa flota y combate al enemigo en épicas batallas. Comercia con materias primas, crea tus propias fábricas, abre oficinas en otras ciudades... Iza la bandera pirata. Lánzate al abordaje de navíos y al saqueo de ciudades. Funda y construye tu propia ciudad, hazla prosperar y defiéndela de asedios y ataques.
TOTALMENTE EN CASTELLANO
19'95€
FX INTERACTIVE
PATRICIAN III-Imperio de los Mares se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática